
GUGU: COMO VOCÊ PODE "ENTRAR NA TV"
NOVIDADE
CONTROLES COM
GOLPES PROGRAMÁVEIS
VideoGame
Cr$ 99.000,
SUPER MARIO
QUEBRE NOVOS
RECORDES
EM MARIO
KART
FLASHBACK
ESTRATÉGIA E
PASSWORDS
DESTE
MEGA
INCRÍVEL
STARFOX
EXCLUSIVO!
DESCOBRIMOS O
BURACO NEGRO
E ENTRAMOS NA
FASE SECRETA
GANHE
DOIS CONSOLES
NESCAU DÁ AS DICAS
E MEGA DRIVE
PÁGINA 17
BUBSY
TODOS OS
TRUQUES DESSE
GATO SAFADO
SIGLA
EDITORA
ANO 3 - Nº 27
SONIC 2
MASTER CHOCANTE: FASES
SECRETAS E UM NOVO FINAL


Nintendo e Super Nintendo são Marcas
STREET FIGHTER II
LICENSED BY Nintendo
CAPCOM USA
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
POWER
RESET
EJECT
Nintendo
O MELHOR VIDEOGAME DO MUNDO.
A LKC Vídeo do Brasil é especializada na distribuição da linha de produtos NINTENDO, oferecendo a você e sua locadora maior agilidade na importação e distribuição de consoles, cartuchos e acessórios a um preço justo e compatível com o mercado mundial. Por essa razão, você terá sempre acesso imediato aos lançamentos internacionais e condições de tornar-se uma Central de Distribuição e Revenda para outras locadoras. Nesta nova fase de expansão, a LKC Vídeo do Brasil busca novos parceiros interessados em ótimos investimentos nesse segmento que junta o melhor em videogame no mundo com a melhor opção em franchising do Brasil.
Ligue: (011) 954-9418 e confira.
LKC VÍDEO DO BRASIL
LOS ANGELES
MIAMI
B. AIRES
TOKIO
TAIPEI
HONG KONG

A MELHOR FRANQUIA DO BRASIL.

SUPER NINTENDO

CONSULTE NOSSA LOJA MAIS PRÓXIMA DE VOCÊ.

★ NOVA

LKC SÃO PAULO-SP - TATUAPÉ - R.Apucarana, 1.209
Tel.:(011) 217-3424 - (011) 296-6907
LKC SÃO PAULO-SP - MOÓCA - R. do Oratório, 1.240
Tel.:(011) 264-6734
LKC SÃO PAULO-SP - BROOKLYN - R. Guararapes, 204
Tel.:(011) 535-4981
LKC GUARULHOS-SP - R. Barão de Mauá, 716 - Centro
Tel.:(011) 209-0537
LKC MOGI DAS CRUZES-SP - R. Otto Unger, 158
Tel.:(011) 469-9125
LKC BRASÍLIA-DF - SCLN 210 - Bloco C - Loja 33/35
Tel.:(061) 273-9083
LKC FOZ DO IGUAÇÚ-PR - R.Manoel Rodrigues Filho, 41
Tel.:(0455)22-2969
LKC CURITIBA-PR - R. 24 de Maio, 765
Tel.:(041) 225-5432
LKC GOIÂNIA-GO - Shopping Center Bouganville - Térreo 1
Tel.:(062) 241-7171
LKC CAXIAS DO SUL-RS - R. Pinheiro Machado, 1.407
Tel.:(054) 221-3456
LKC POUSO ALEGRE-MG - R. Cel. Otávio Meyer, 160
P.A. Shopping - 4. piso - Tel:(035) 421-4198
LKC FORTALEZA-CE - Av. Eng. Santana Júnior, 2.828
Tel.:(085) 234-6763 - Fax:(085) 234-2545
* **LKC MANAUS-AM** - Villa's Shopping - Loja C/D - Adrianópolis
Tel.:(092) 611-3856
* **LKC BELÉM-PA** - Av. Gov. José Malcher, 1.677 - Altos
Tel.:(091) 222-4190 - Fax:(091)222-1414
* **LKC RIO DE JANEIRO-RJ** - R. Conde de Bonfim, 346 - SL 204
Tel.:(021) 228-4040 / 567-1818
* **LKC CURITIBA-PR** - R. Visconde de Guarapuava, 5.090
Bairro Batel - Tel.:(041) 242-4726
* **LKC SÃO PAULO-SP** - Shopping Ibirapuera, Loja 158
Piso Jurupis - Tel.:(011) 542-2584 / 543-7403
* **LKC SÃO PAULO-SP** - Shopping Aricanduva, Loja 127
Tel.:(011) 271-8062
* **LKC GUARATINGUETÁ-SP** - R. São Francisco, 97
Tel.:(0125) 32-1929
* **LKC SALVADOR-BA** - R. Bernardo Martins Catarino, 171
Loja 05 - Barra - Tel.:(071) 235-5171

BREVE ABC/SP

LKC
VÍDEO DO BRASIL

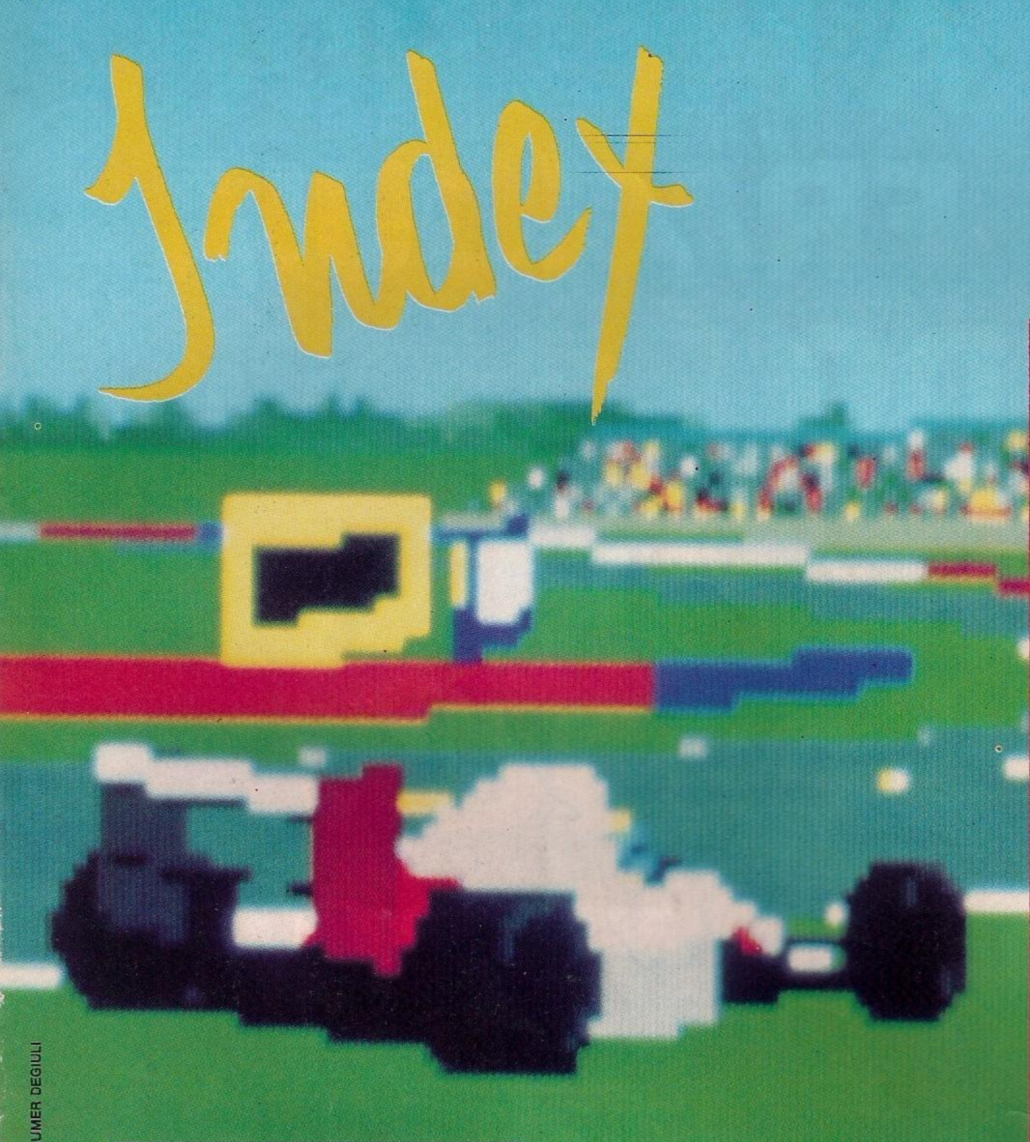
FRANCHISING • LOCAÇÃO • VENDAS

PLAY-GAME EM TODAS AS LOJAS • REMETEMOS PARA TODO O BRASIL.
O MELHOR PREÇO DO MERCADO.

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
R. Mateus José, 1233 - V. Maria Baixa - CEP 02166 - Tel.: (011) 954-9418
FAX: (011) 954-8392 - São Paulo - SP

CRIAÇÃO PROPAGANDA E COMUNICAÇÃO

Index



DAUMER DEGIULI

Quem gosta de videogame tem de ser curioso. E muito. Por exemplo, no jogo Starfox, para Super Nintendo, o piloto de **VIDEOGAME** Toni Cavalheiro não se conformava em ver no mapa estelar o "Black Hole" (Buraco Negro) sem nenhum acesso. Tentou muitos dias até que, por brincadeira, resolveu explodir bem de pertinho o asteróide do meio de uma fila, que aparecia várias vezes. De repente a revelação: surgia um asteróide que dava risada e, também explodido, levava ao "Black Hole" (veja todos os detalhes na pag. 22). De quebra, descobriu uma fase secreta no mesmo Starfox.

Por seu lado a turma de **VIDEOGAME** que usa sua curiosidade nos games para Mega Drive, adorou o jogo Flashback, escrito com "gráficos poligonais". Além de contar as dicas, os pilotos insistiam na opinião de que esse foi o melhor Mega que rodou por aqui até hoje. E teve muito mais nos muitos jogos dos diversos sistemas que "trabalhamos". O que você está esperando? Use também sua curiosidade para conferir todas as novidades desta sensacional edição de **VIDEOGAME**.

Roberto Araújo

● = Super Nintendo

● = Mega Drive

● = Master System

● = Nintendo

● = Game Boy

● = Game Gear

● = Especial PC

CAPA: CRIAÇÃO PAULO AFONSO SOARES
ILUSTRAÇÕES DIVULGAÇÃO

NÓS CUIDAMOS DA FANTASIA DOS BAIXINHOS E DOS ALTINHOS.

Mario Bros.
BRINQUEDOS

MEGA DRIVE
Em 4 pagtos. sem juros

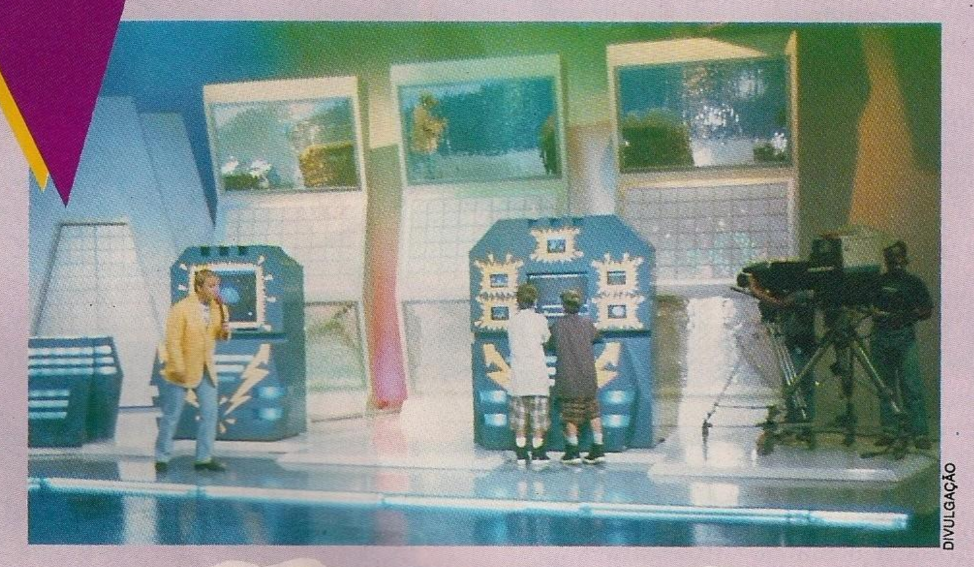
SUPER NINTENDO US$ 200

Temos os brinquedos mais divertidos para a criançada. E também toda a linha de videogames nacionais e importados — Mega Drive, Super Nintendo, Master System, Neo-Geo e os cartuchos mais quentes do momento. Para os donos de locadoras, temos uma promoção com preços especialíssimos. Esperamos você para se divertir e fazer muito sucesso com a gente.

		
SHOP. WEST PLAZA Tel.: 263-3353	**SHOP. PAULISTA** Tel.: 287-5341	**SHOP. MORUMBI** Tel.: 530-3909

Play Game é o novo programa de Gugu Liberato no SBT, em que o videogame é o tema principal.

VIDEOGAME CHEGA À TV



DIVULGAÇÃO

As mãos chegam a ficar trêmulas sobre o joystick e o nervosismo toma conta do ambiente, enquanto toda a galera vibra no estúdio de televisão. É neste cenário, desde o último dia 9 de maio, que todos os domingos às 14h30 acontece o programa Play Game no SBT.

A idéia de fazer um programa dirigido especialmente aos gamemaníacos entre 8 e 12 anos foi do apresentador Gugu Liberato, que se inspirou numa versão americana. As adaptações e o preparo do Play Game consumiram seis meses de trabalho do apresentador e de toda sua equipe de produção. O mais difícil mesmo, na opi-



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Out of This World (aos lados) e Flashback (acima): como desenho animado.

Revolução visual

Gráficos vetoriais mudam a cara dos games

A onda agora parece ser mesmo a terceira dimensão. Basta dar uma olhadinha nos novos games para os consoles de 16 bits, tanto da Sega como da Nintendo, para sacar que alguma coisa aconteceu com os gráficos, e que a velocidade de animação e o realismo dos jogos aumentaram muito. E o que torna isso possível é uma tecnologia nova de programação dos gráficos dos jogos, chamada de gráficos vetoriais ou poligonais. StarFox, para Super Nintendo, e Flashback, para Mega Drive (você pode conferir a "cara" destes games nesta mesma edição) já utilizam esta nova tecnologia, e tudo indica que, cada vez mais, ela vai estar presente na sua telinha. Saiba o que muda em relação aos gráficos convencionais, e o que você vai ganhar com isso.

Mapa de Bits

A grande maioria dos jogos que você conhece tem gráficos programados segundo uma técnica chamada **bit-mapped graphics**, ou gráficos em mapas de bits. Na prática, isso quer dizer que, para cada ponto que vai ser aceso na tela existe um espaço na memória reservado, com informações de posição na tela e cor. Esse espaço reservado na memória chama-se endereço. Cada movimento deste ponto na tela, ou a simples alteração de cor deste mesmo ponto significa uma operação realizada pelo microprocessador central e pelo coprocessador gráfico, que vão buscar o endereço na memória e fazer as devidas alterações. Resultado: ganham-se detalhes nas formas e riqueza de cores, mas perde-se na velocidade da animação do jogo.

A tarefa dos programadores acaba se resumindo em conseguir o máximo em detalhes sem prejudicar a velocidade do game, em função da memória disponível. Só para se ter uma idéia, para que o Game **Street Fighter II** (Super Nintendo) tivesse toda a variedade de movimentos e golpes dos personagens, sem que os gráficos ficassem pobres, foram necessários 16 Megabits de memória. O

Técnica especial permite ao jogador entrar no game

nião de Homero Salles, diretor do programa, foram os efeitos especiais.

O programa tem 30 minutos de duração sendo dividido em dois blocos. O primeiro é eliminatório: a dupla que conseguir mais pontos durante o jogo carimba o seu passaporte para a segunda e última etapa. Para serem classificados, os dois casais de gamemaníacos têm de percorrer uma trilha muito louca. Aqui eles podem encontrar desde perguntas, inimigos e charadas, até bônus, prêmios e desafios.

Nos desafios é que a moçada tem de mostrar que é boa de game. Quem oferece estes desafios é o boneco do terrível Dr. Robotnik, inimigo número um do porco-espinho Sonic. Os participantes poderão escolher um game entre cinco. Dr. Robotnik estipulará então o número de pontos que o gamemaníaco terá de fazer em um minuto. Se conseguir, maiores serão suas chances de passar para a próxima fase e de levar um prêmio para casa.

Realidade Virtual

O segundo bloco do programa é o mais emocionante e também esperado. Agora a dupla vencedora é transportada para dentro de um game, onde deve enfrentar os vilões de jogos de sucesso. No primeiro mês de Play Game, a garotada assumiu o papel do herói Alex Kidd e teve de enfrentar várias dificuldades dentro de um castelo. A cada quatro programas, os jogos do desafio e do último bloco mudam.

A grande parceira do SBT nesta investida pelo mundo da realidade virtual é a Tec Toy. A empresa se encarregou de criar um programa especial, em que retira o herói dos seus games para que o jogador do programa possa ser inserido na tela e lute no corpo a corpo contra os inimigos.

Mas afinal, qual é o segredo para que o jogador consiga entrar no game? Este mistério o diretor Salles não revela, mas adianta que o principal responsável por esta pequena "arte" é um computador chamado cromakey, que faz sobreposição de imagens.

DIVULGAÇÃO

Gravações

O Play Game é gravado aos domingos e a "brincadeira" se estende das 10 até as 19 horas. Neste período são preparados quatro programas, que irão ao ar durante o mês. Para participar não é preciso arranjar um par. A redatora do programa Mônica Pimentel explica que a própria produção se encarrega de formar as duplas. A preferência na hora da escolha é sempre pela moçada que é fera no videogame. As incrições podem ser feitas pelo telefone (011) 264-9199.

Silvia Szarf

mesmo acontece com **Streets of Rage II**, para Mega Drive.

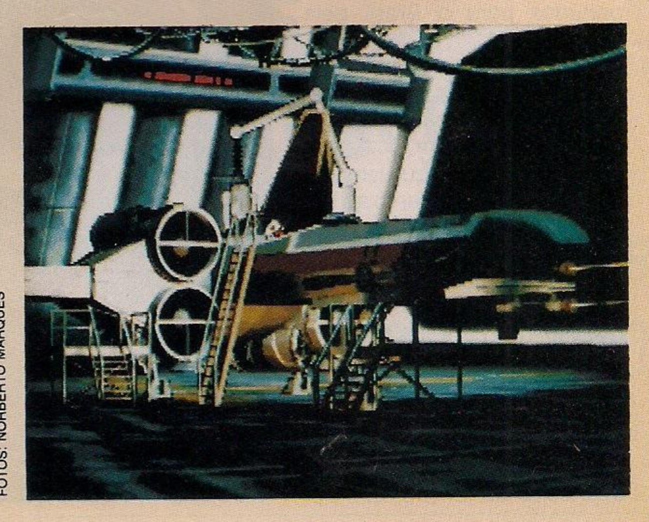
Vetoriais

A grande sacada dos programadores foi acabar com esta "festa" de memória. Como? simples: reduzindo cada objeto do game a sólidos geométricos, como cubos, pirâmides, esferas, paralelepípedos e outros. Cada um destes sólidos pode ser representado matematicamente por uma equação. Basta, portanto, usar memória apenas para guardar as equações dos sólidos que compõem as figuras. O processador se encarrega de fazer os cálculos e desenhar essas figuras na tela.

Muito utilizados em simuladores de computador, a principal vantagem dos gráficos poligonais é que, por se tratarem de sólidos, o jogo ganha volume — e, portanto, a terceira dimensão. O "espaço" da tela é definido em três eixos e o cenário é desenhado em função do lugar onde o personagem controlado pelo jogador está. O computador calcula então o ângulo entre o personagem e os eixos imaginários e desenha os objetos em função dos raios de luz que irão bater nele, sempre do ponto de vista do personagem (veja ilustração). É como se você estivesse dentro do jogo. E o espaço na memória vai ser usado com instruções de cálculos das posições e tamanho dos sólidos, aumentando em muito a velocidade do game.

Com isso fica fácil perceber que, já que a memória utilizada ▶

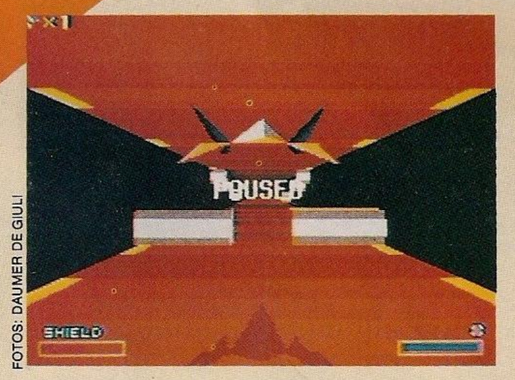


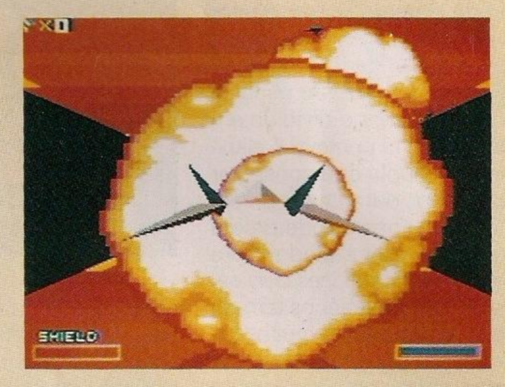


X-Wing (PC): game mistura imagens vetoriais (esq.) e bitmap (dir.).

FOTOS: NORBERTO MARQUES

StarFox (SNES): vetorial permite a sensação de terceira dimensão.





FOTOS: DAUMER DE GIULI

◄ para os objetos é pequena, todo o resto vai ser utilizado com instruções de cálculos. Tanto mais rápido vai ser a animação quanto maior for a velocidade e a capacidade do processador de fazer contas. Por isso, games como StarFox vêm com um processador auxiliar, fera em matemática — o Super FX. A principal desvantagem dos gráficos vetoriais é que todos os detalhes do game são deixados de lado. As formas são simples, e o número de cores utilizado é pequeno, sem grandes variações. Em **Out of This World** (Super Nintendo e Mega Drive), outro game que utiliza gráficos vetoriais, fica fácil perceber a pobreza de cores: o game é quase todo em tonalidades de azul, com poucos detalhes coloridos. Em compensação, a animação é quase cinematográfica.

A principal vantagem dos gráficos vetoriais é mesmo a sensação de terceira dimensão. Com esse tipo de gráfico, é possível criar um mundo e inserir o jogador dentro dele. Graças a essa nova tecnologia de programação foi possível desenvolver os sistemas de realidade virtual, em que o jogador realmente tem a visão de dentro do jogo, proporcionada pelo uso de uma máscara especial. E, com certeza, ela ainda vai ser a responsável por muito mais emoção no seu videogame. ●

Silvia Szarf e Mário Fittipaldi

Programe seus golpes

Acabam de chegar ao Brasil dois controles espertíssimos: o SG Programpad, para Sega Genesis, compatível com o Mega nacional, e o SN Programpad, para Super Nintendo. Os dois controles, fabricados pela americana STD, são produtos licenciados pelas fábricas Nintendo e Sega e estão sendo importados para o Brasil pela US-1.

Os dois controles possuem características semelhantes: formato parecido com o original, com o direcional em cruz (**control pad**), auto-fire (que tem funcionamento semelhante ao turbo) e câmera lenta (**slow**). Outro detalhe atraente: o **design**: além de anatômico, Programpad é montado em estrutura plástica transparente, permitindo que se visualize todos os seus componentes.

Mas o grande lance mesmo é a possibilidade de programação: os dois controles possuem três teclas de função, que podem ser programadas para seqüências de até 7 movimentos, excelentes para jogar Street Fighter II. Os movimentos programados aparecem em um pequeno visor de cristal líquido, permitindo a conferência dos movimentos instantaneamente. Os dois controles podem ser encontrados no Brasil na US-1, fone (011) 210-4865, e custam US$ 60 (pelo dólar comercial).

SN Programpad, da americana STD: até sete movimentos por programa, para Mega e Super NES.

DIVULGAÇÃO

PROCURE TODAS AS PROMOÇÕES DESTA REVISTA E PARTICIPE!

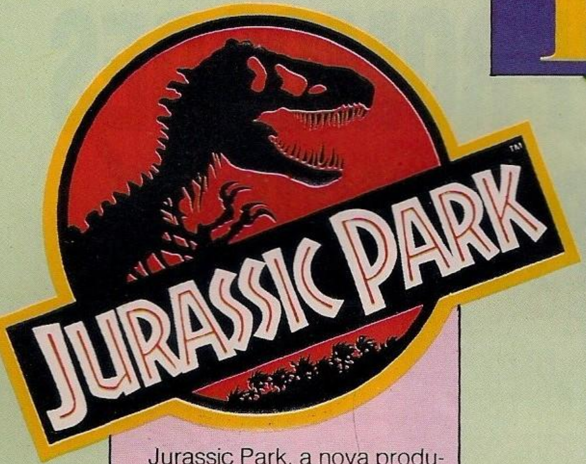
VideoGame

CHEGA SEMPRE COM SUPERPROMOÇÕES SENSACIONAIS PARA VOCÊ.

Leitor de VIDEOGAME, chegou a sua vez de ficar ligado!

Todos os meses essa revista traz para você chances de ganhar maravilhosos prêmios. Faça parte da "gang" Participe de todas as SUPERPROMOÇÕES.

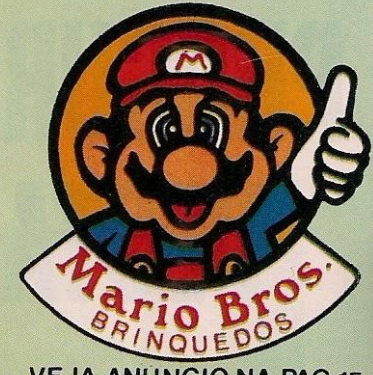
BITS



Jurassic Park, a nova produção de Steven Spielberg que tem como tema os dinossauros, vai virar videogame. O licenciamento será feito pela MCA/Amblin Entertainment para a Sega, que promete lançar em julho o cartucho para Genesis (compatível com o Mega nacional) e em setembro o jogo em CD, para o Sega CD. O filme Jurassic Park estréia no cinema, aqui no Brasil, em agosto.

Scharzenegger no Super NES

Arnold Schwarzenegger é o astro principal da aventura **The Last Action Hero**, que estréia em junho nos cinemas e em dezembro nos videogames. O jogo terá alta qualidade gráfica, com som equivalente ao de CD e imagens animadas bem mais próximas das reais. Os estúdios de Hollywood (Los Angeles, EUA) estão criando divisões especializadas e contratando criadores de videogames para desenvolver jogos a partir de filmes importantes.



VEJA ANUNCIO NA PAG.15

SONIC 3!

Os fãs do porco-espinho Sonic já podem ir se preparando para mais uma aventura. Isso mesmo! Vem aí Sonic 3, que espera obter o mesmo sucesso de seu antecessor, Sonic 2, com 5 milhões de cartuchos vendidos em todo o mundo.

VideoGame news

Os paulistas Nelson Teruji Nakaya e Fátima Abraão Haddad foram os grandes vencedores da **Promoção 'Fique de Olho'**, realizada pela Sigla Editora durante o Salão AUVICOM/UD 93, em abril, no Parque de Exposições do Anhembi, em São Paulo, SP. Dentre os mais de dez mil concorrentes, Fátima respondeu corretamente as questões do concurso e ganhou um scooter Mulan 50. Já Nelson ganhou uma mountain bike Mot Bike, de 18 marchas.

A promoção 'Fique de Olho' foi realizada no movimentado stand da Sigla Editora, onde estavam expostos exemplares das revistas **DUAS RODAS, VIDEO NEWS, VIDEOGAME, OFICINA MECÂNICA, AUDIO NEWS** e **TRAVEL IN**. Nos cupons os visitantes responderam às 10 questões sobre temas enfocados pelas revistas da Editora.

A ganhadora do scooter Mulan 50, Fátima Haddad, foi representada pela filha, Maria Cristina. 'E eu que falei para minha mãe que era perda de tempo preencher o cupom, porque não acreditava nesses sorteios', comentava Cristina, adiantando que os usuários do novo veículo serão seus irmãos, que adoraram o presente. Nelson, o outro premiado contou que há algum tempo vinha pensando em comprar uma bicicleta e estava ansioso para passear com sua Mot Bike nas ruas da Cidade Universitária, em São Paulo.



Fátima (esq.) - e Nelson recebem os prêmios da promoção da Sigla "Fique de Olho" realizada na UD 93





III Videogame Shopping Festival está previsto para acontecer entre os dias 22 de julho e 1 de agosto no salão do clube Homs, na Av. Paulista, em São Paulo (SP). O evento será promovido mais uma vez pela Neder & Associados, com o apoio da revista **VIDEOGAME** e o patrocínio do chiclete Bubaloo e do Nescau.

Durante o Festival acontecerá um super-campeonato de videogame. Os jogos serão escolhidos na hora, mas já é possível adiantar que serão lançamentos para o Super Nintendo. O prêmio este ano é ótimo: uma viagem aos Estados Unidos para conhecer a Nasa.

E tem mais. Todos os visitantes do Festival participarão de um sorteio que também terá como prêmio uma visita à Nasa. Você não pode perder esta chance de participar e ainda conhecer as máscaras de realidade virtual, os jogos de PC e as últimas novidades da feira de Chicago que estarão expostos no clube Homs (av. Paulista, 735), das 12hs às 19hs.

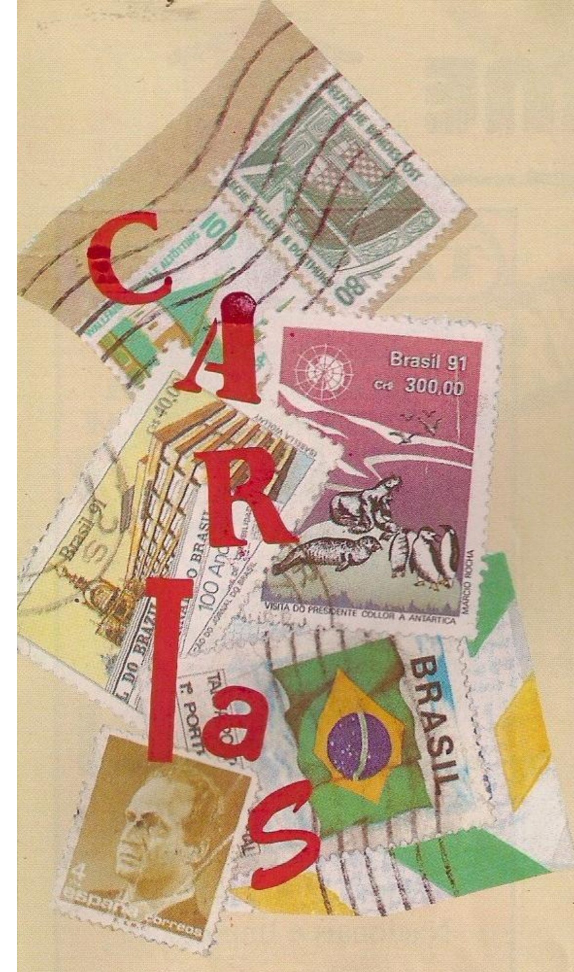






Se você já está enjoado dos seus games, não se desespere: é possível trocá-los por outros de seu interesse: duas locadoras de São Paulo, SP, estão oferecendo este serviço. Na **Ômega System Games** (Rua Thomaz Deloney, 425, Chácara Santo Antônio, fone (011) 530-6686), por exemplo, é possível trocar cartuchos usados de todos os sistemas e também consoles. A loja tem também assistência técnica e um sistema inédito de locação por semana.

Já na **Play Games** (Rua Madre Cabrini, 299, Vila Mariana, fone (011) 575-9730), o serviço de troca de cartuchos usados de qualquer sistema exceto Super Nintendo custa US$ 2 (por cartucho). Para esse sistema, a taxa cobrada é de US$ 6. A loja também troca consoles usados e promove uma feira exclusiva para trocas semanalmente.



32 BITS

Olá galera! Queria saber se é verdade que a Sega está preparando um console de 32 bits?

Leonardo Constant Oliveira
Rio de Janeiro, RJ

É verdade, Leonardo. O vice-presidente para assuntos exteriores da Sega do Japão, Kunimasa Yagi, em entrevista dada a VIDEOGAME **no ano passado, confirmou a existência de um projeto para elaboração de um console de 32 bits. Mas por enquanto ainda não há previsão de lançamento. A única coisa que Yagi adiantou é que o novo sistema (ainda sem nome) não será compatível com os consoles que a Sega já fabrica (Mega Drive, Game Gear e Master System).**

STREET FIGHTER

Amigos da **VIDEOGAME**, gostaria que vocês me esclarecessem algumas dúvidas: 1) Quando o Street Fighter Champion Edition vai ser lançado para o Mega Drive? 2) Como faço para participar da Galeria dos Feras? 3) O Mega CD da Sega e o CD-ROM da Nintendo são de que geração?

Vinícius Braga Teixeira
Botucatu, SP

Ainda não há uma data estabelecida para o lançamento do Street Fighter Champion Edition para o Mega Drive, Vinícius. Mas a Tec Toy promete que o cartucho estará nas lojas no segundo semestre deste ano. É muito simples participar da Galeria do Feras. É só enviar para a nossa redação uma foto do seu recorde e escrever atrás sua pontuação, seu nome e o sistema do jogo. E para finalizar, o Mega CD ou o Sega CD são acessórios para o console de quarta geração da Sega, o Mega Drive ou o Genesis. O CD ROM da Nintendo ainda não foi lançado.



FATAL FURY

Oi, galera! minha dúvida é a seguinte: quem é o fabricante dos games Fatal Fury I e II para Super Nintendo, e por que não lançam esses jogos para Mega Drive? Quero saber também o endereço do fabricante deste jogo arrasador do SNES.

Alan Francisco da Silva
Diadema, SP

Gostaria de saber se o game Fatal Fury vai mesmo ser lançado para o Mega Drive.

Eduardo Gomes Pereira
São Paulo, SP

Seguinte, galera: os games Fatal Fury 1 e 2 foram lançados pela SNK para o Neo Geo e arcades, e a primeira versão (Fatal Fury) foi licenciada e já lançada para Super Nintendo (veja VIDEOGAME **n.º 23). O fabricante desta versão para o Super NES é a Takara. Anote o endereço: 230 Fifth Avenue, Suite 1201-6, New York - NY - 10001, USA. Quem tem Mega Drive também pode ir se preparando, pois Fatal Fury vai sair também em versão demolidora para esse console. O lançamento está previsto para maio nos EUA. Vamos torcer para não atrasar!**

PROMOÇÃO

Vou direto ao assunto: vocês prometeram escolher os dois melhores desenhos, indiferentemente da originalidade e diferença de idades. Não aceito o Sonic 2 de Bruno dos Santos Silva como o segundo melhor desenho. Tenho certeza de que foram enviados desenhos bem mais bonitos, como o do meu amigo ou o meu, por exemplo. Este garoto deve ser algum protegidinho só por ter 6 aninhos.

Tiago F. Domingues
Santo André, SP

Quero expressar minha indignação com o resultado da promoção "O Videogame do Ano". No resultado diz que os premiados foram escolhidos pela criatividade e originalidade. O desenho do Batman não passa de uma cópia barata. Estou enviando xerox das páginas das revistas de onde o leitor premiado copiou sua obra. Espero uma resposta dos senhores.

Eduardo Vicente Ferreira
São Paulo, SP

Em primeiro lugar VIDEOGAME **quer agradecer a participação de vocês na promoção "O Videogame do Ano" da edição n.º 22. Centenas de desenhos estavam muito bons e a comissão julgadora teve muito trabalho para escolher apenas dois premiados. O regulamento dizia que seriam vencedores "os autores dos dois melhores desenhos" (item 4), sem qualquer referência a "originalidade e diferença de idades" como Tiago diz em sua carta. Assim, procurando ser justa, a comissão julgadora, baseada no trecho do item 5 do regulamento (casos omissos), criou duas categorias, dividindo os desenhos de leitores menores de 10 anos e outros acima dessa idade. Pensou, com isso, estar dando maior oportunidade a todos os participantes, sem distinção de idade. Quanto a sua observação, Eduardo, de que se trata de uma cópia, o regulamento em seu item 1 pede que cada participante desenhe o personagem principal de seu game preferido (aquele no qual votou). Nenhum dos participantes, portanto, criou um personagem, mas desenhou, cada um à sua maneira, figuras já existentes.** VIDEOGAME **garante que nessa ou em qualquer outra promoção não há "protegidos" de qualquer idade. Esperamos contar com a participação de vocês nas próximas promoções. Afinal, em** VIDEOGAME **todos têm a mesma chance de ganhar.**

CLUBES

Cara **VIDEOGAME**, aqui quem escreve é um de seus novos leitores. Gostaria de saber como fundar um clube de videogame. Vocês podem me ajudar?

Alexandre da Costa
Rio de Janeiro, RJ

Oi Alexandre, nós estamos muito felizes que você tenha começado a ler a nossa revista. Para fundar um clube, um dos primeiros cuidados que você deve ter é com a organização. É muito importante anotar todas as dicas que você e seus colegas descobrem durante um jogo e logo em seguida passá-las a limpo. Com um bom arquivo de dicas, já é possível divulgar a existência do clube para conseguir sócios. Use, por exemplo, o mural da sua escola ou o serviço de classificados gratuito de VIDEOGAME**, que divulga mensalmente novos clubes). A melhor maneira de comunicação entre os sócios é mesmo por carta. E, se você quiser saber ainda mais dicas para montar o seu clube,** VIDEOGAME **publicou na edição número 15 uma reportagem que explica direitinho tudo o você deve fazer. Para comprar os números atrasados da revista é só ligar para (011) 549-1433 e pedir para falar com o Departamento de Circulação.**

★ c ★ l ★ u ★ b ★ e ★ s ★

ASSOCIAÇÃO N.F.L. DE GAMES - O clube é perito nos sistemas Master System, Mega Drive, Nintendo e Atari e fornece carteirinha e um jornal mensal para os associados. Quem quiser fundar um clube N.F.L. em sua cidade é só nos comunicar que daremos o maior apoio. Nosso endereço é rua Tereza Machado Lage, 57, Brasileia, CEP: 32560-200, Betim, MG.

FREE GAMES CLUB - Especializado em Mega Drive e Nintendo. Temos vários sócios em todo o Brasil e contamos com você. Oferecemos jornal mensal, sorteios de fitas e consoles e campeonatos. Para maiores informações escreva para rua Caiagangues, 246, Cohapar I, CEP: 85890, Foz do Iguaçu, PR.

MASTERS OF GAMES - Dicas de todos os sistemas (Nintendo ou Sega). Enviem uma foto 3x4 para a carteirinha e Cr$ 2 mil para receber o jornal mensalmente. Rua Fallet, 286, Santa Tereza, CEP: 20241, Rio de Janeiro, RJ.

M.M.M. Games - O M.M.M. é um clube especializado em Master, Mega e MSX. Para participar envie um envelope selado, dados pessoais, uma foto 3x4 e Cr$ 5 mil para confecção da carteirinha. O clube editará um jornalzinho bimestral com dicas, resoluções de jogos e respostas para as perguntas dos associados. Av. Erasto Gaertner, 1.717/301A, CEP: 82500-000, Curitiba, PR.

WORLD OF GAMES - Para quem é usuário de Master System e Mega Drive temos sempre as melhores dicas. Para ficar sócio basta mandar duas fotos 3x4 e três dicas desses sistemas, se tiver. Nosso jornal é mensal. Endereço: Rua C-1, quadra 1, casa 70, Nova Brasília, Sarandi, CEP: 91120-020, Porto Alegre, RS.

pergunte aos feras

PHANTASY STAR
Master System

Tenho algumas dúvidas sobre este game:
1- Para que serve e onde posso encontrar o cristal?
2- Onde poderei encontrar a tocha?
Existem os jogos Phantasy Star II e III para o Master?

Anna Carolina Riqueza
Rio de Janeiro, RJ

O cristal, Anna, serve para bloquear a magia de Lassic e pode ser encontrado na Torre de Baia Malay. A tocha você encontra na Torre Corona, que é o único labirinto vermelho do game. Para conseguir a tocha é necessário ter o olho do dragão de Casba, que está no labirinto da cidade de Casba. Ufa! É isso! Ah, os games Phantasy Star II e III não existem ainda para o Master. Eles só saíram mesmo para o Mega Drive. Falou?



THE TERMINATOR
Mega Drive

Eu queria saber como faço para passar do robô. Eu fico parado atirando e quando ele fica sem as pernas, o tiro não o acerta mais! Como faço?

Anderson Mikaloukas
Aracaju, SE

Você quase conseguiu Anderson, o que faltou para detonar o inimigo foi atraí-lo para a prensa localizada no final da fase, no canto direito. Lembra do filme? Então, é igualzinho. Mas isso, lógico, deverá ser feito enquanto ele ainda tiver pernas. Quando ele estiver posicionado exatamente embaixo da prensa, será o momento exato de detonar suas pernas e... pronto! Não sobrará um parafusinho para contar a estória.

BARTMAN MEETS RADIOACTIVE MAN
Nintendo

Tenho uma dúvida. Como faço para voar na fase de bônus?

Rafael Henrique Balvos
Taquara, RS

É muito simples: você reparou nos monstrinhos verdes desta fase? É so destruí-los que você consegue voar. Mais dúvidas deste game? Ele foi publicado em VIDEOGAME **nº 24, Confira!**

STREET FIGHTER II
Arcade

Gostaria de saber como faço para dar a giratória com a Chun-Li.

Erik Doniak
São Paulo, SP

É muito fácil, Erik. É do mesmo jeito que se dá no Super Nintendo: segure o direcional para baixo por uns 2 segundos e depois coloque para cima, apertando o botão de chute em seguida. SPIN BODY KICK **para você, garoto!**

SUPER MONACO GP
Mega Drive

Eu gostaria de saber uma password deste game dirigindo na equipe Maddona.

Maurício Cassino Maluf
Potirendaba, SP

Maurício, este password **já vai fazer de você um campeão pela Maddona. Agora, é só começar a segunda temporada na equipe nova e detonar!**
15G2 B3E4 DJ00 0000
000H 00J2 C4H7 658A
B9DE FOH9 1000 0041
0000 0000 F200 71D7

MEGA MAN 2
Nintendo

Como faço para detonar o último mestre desse game? Há algum segredo?

Welson Ricardo F. de Souza
São Paulo, SP

Não há segredo nenhum, Welson, basta usar a arma do Bubble Man. Uma vez com ela basta pular e acertar o Dr. Willy várias vezes. O problema será desviar dos tiros dele. É preciso bastante habilidade. Mas é só treinar. Boa sorte!

Notas da redação

As cartas desta edição foram respondidas por Toni Ricardo Cavalheiro, Alexandre Barros da Silva e Eduardo Bourdot Fidelis.

Para participar da seção "Cartas", basta escrever à Sigla Editora, revista **VIDEOGAME**, rua Alice de Castro nº 60, São Paulo, SP, CEP: 04015-040. Por motivos de espaço as cartas podem ser publicadas resumidamente.

ALAGOAS

V **Phantom System** — com 4 cartuchos, 1 controle turbo PRO-3, e adaptador J-72. Milton de B. Machado, fone (082) 221-3479, **Maceió**, AL.

BAHIA

R **Geniecom** — com 2 controles, 1 cartucho, 1 Game Genie e 1 máquina fotográfica tipo "Polaroid" por 1 Mega Drive com 1 cartucho e 2 controles. Marcus T. da Rocha Pereira, fone (071) 231-3411, **Salvador**, BA.

R **Turbo Game** — com 3 cartuchos, 1 mini-game Pit-Fighter e 1 carro de controle remoto, por 1 Mega Drive. Luiz Cláudio, fone (071) 313-3487, **Salvador**, BA.

R **Cartucho Shooting** — Master System, para pistola, por outro cartucho de meu interesse. Cláudio, fone (071) 231-4792, **Salvador**, BA.

R **Top Game VG-9000** — com 2 entradas de cartucho (60 e 72 pinos), 2 controles, 3 cartuchos e 1 Master System com 2 controles, 1 pistola Light Phaser e 1 Game Genie para Nintendo 8 bits. Tudo por 1 Super NES com 2 controles. Filipe, fone (071) 320-6785 com José Carlos, **Salvador**, BA.

CEARÁ

V **Phantom System** — com pistola, 3 controles (1 turbo), 1 cartucho Super Charger (com 31 jogos) e 3 cartuchos. Tudo por Cr$ 3,5 milhões. Luiz Henrique, fone (085) 234-0036, **Fortaleza**, CE.

R **Turbo Game** — com 2 controles, Game Genie, adaptador e 13 cartuchos, por 1 Mega Drive com 3 cartuchos e 2 controles ou 1 Super NES com 1 cartucho e 2 controles. Só faço negócio com pessoas de Fortaleza. Antonio Adilson, fone (085) 281-8816, **Fortaleza**, CE.

R **Master System II** — com 2 controles (1 turbo) e 3 cartuchos, por 1 Mega Drive com 1 controle. João Avelino da Silva, Rua Eng. Plácido Coelho Jr., 382, Planalto Aldeota, **Fortaleza**, CE.

DISTRITO FEDERAL

V **Game Boy** — com o cartucho Blades of Stell e transformador por US$ 50, ou troco pelos cartuchos De Volta Para o Futuro 1, 2 e 3 do sistema Nintendo. Feliciano, fone (061) 245-5269, **Brasília**, DF. Obs.: Não aceito chamadas a cobrar.

ESPÍRITO SANTO

V **Master System II** — com 1 controle PRO, pistola, rapid fire, 2 cartuchos, 1 Nintendo importado dual conector (60/72 pinos), 2 controles turbo, 2 cartuchos, óculos 3D. Tudo por US$ 155. Wellington, fone (027) 522-2875 (à tarde), **Cachoeiro de Itapemirim**, ES.

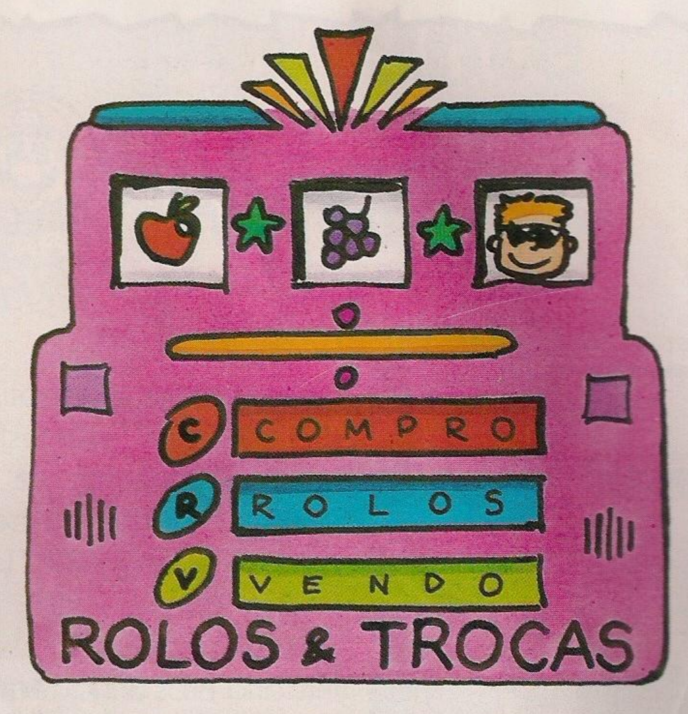
GOIÁS

V **Super Charger** — com adaptador 60/72, 9 cartuchos (Super Mario 1 e 3, Simpsons 1, Mega Man 1 e outros), tudo por US$ 140,00. Paulo Roberto, fone (062) 252-1047, à tarde, **Goiânia**, GO.

MINAS GERAIS

V **Dactar** — com 1 controle, conversor, adaptador e 32 jogos, por Cr$ 2 milhões. Guilherme, fone (031) 461-8258, **Belo Horizonte**, MG.

V **Cartuchos Nintendo** — Super Contra, Castlevania, Wolverine e Super Pitfall, ou troco 2 pelo cartucho Double Dragon 2. Leonardo Campos Dutra, Congonhal, 486, Bl. 10, apto. 401, Santa Terezinha, CEP 31360-020, **Belo Horizonte**, MG.



V **Cartuchos** — para Phantom System e Top Game: 1944, Destroyer, Tennis, Gun Smoke, Ninja 3 e Bomberman. Nicholas Dias Costa, Rua Santa Rita de Cássia, 115, apto. 3, CEP 37500, **Itajubá**, MG.

V **Cartuchos de SNES** — Papa-Léguas e Super Mario World, preço à combinar. Bernardo ou Francisco, fone (037) 212-1626, **Divinópolis**, MG.

R **Top Game** — entradas para cartuchos padrão Nintendo japonês e americano, com 2 controles, cabos e 5 cartuchos, por 1 Mega Drive com 2 controles. Clayton, fone (031) 531-1472, **Betim**, MG.

R **Dynavision II** — com 2 cartuchos e 2 controles, por 1 Mega Drive. Pago a diferença. Washington Luiz Sobreira, Rua Areal, 55, CEP 35160, **Ipatinga**, MG.

R **Geniecom** — com 2 controles, 3 cartuchos, adaptador para cartucho japonês e 1 Game Genie, por 1 Game Gear com 2 cartuchos e fonte. Deuler Augusto B. Almeida, Rua 1, 271, Santa Tereza, CEP 35900, **Itabira**, MG.

R **Master System III** — com 1 cartucho, 1 carro de controle remoto e o jogo "Tubarão" (da Estrela), por 1 Mega ou 1 Super NES. Elissom Henrique, fone (031) 332-1640, **Belo Horizonte**, MG.

C **Street Fighter II** — sistema Nintendo de 72 pinos. Preço à combinar. Marcelo, fone (031) 621-2390, **Vespasiano**, MG.

R **Dynavision 3** — com 2 controles turbo originais, fone de ouvido e 2 cartuchos, por 1 Mega Drive com pelo menos 1 controle. Daniel, fone (034) 411-1999, **Iturama**, MG.

R **Phantom System** — com o cartucho Battletoads e 1 Pense Bem da Tec-Toy, por Mega Drive com 1 cartucho. Esdras, fone (033) 412-1422, **São João Evangelista**, MG.

PARÁ

C **Mega Drive** — transcodificado e em ótimo estado, com cartuchos. Agnaldo Costa Santos, Av. dos Estados, 52, CEP 68385-000, **Tucumã**, PA.

PARANÁ

V **Street Fighter II** — para SNES e Super Famicom. Preço à combinar. Só faço negócio com pessoas de Curitiba. Diogo ou Elizabeth, fone (041) 335-4272, **Curitiba**, PR.

R **Cartuchos para Nintendo** — Castlevania I, Lode Runner I, Robocop II e Tom & Jerry, todos por Street Fighter 3. Alexandre, fone (0452) 34-1260, **Catanduvas**, PR.

R **Mega Drive japonês** — com 1 controle e 6 cartuchos, por 1 Super Nintendo com 2 controles e cartuchos. Só negocio com pessoas do Paraná. Emerson, fone (0434) 77-1173, **São João do Ivaí**, PR.

R **Pistola do Dynavision** — pelo cartucho Maniac Man sion. Dagoberto, fone (041) 243-8258, **Curitiba**, PR.

PERNAMBUCO

V **Cartuchos de Atari** — Frogger, Boom Bag, Decathlon e Enduro por US$ 1,00 cada. Aceito trocar por Phoenix, Indiana Jones, Montezuma's Revenge, E.T., Moon Patrol ou Star Wars. Alexandre Correia de Souza, Av. Vera Cruz, 168, Estr. da Aldeia km. 10, CP 54750-000, **Camaragibe**, PE.

R **Phantom System** — com adaptador J-72 e 4 cartuchos por qualquer um destes cartuchos de SNES: StarFox, Out Of This World, Zelda III, Tecmo NBA ou Super Basketball. Hermano Neto, fone (081) 325-0115, **Recife**, PE.

PIAUÍ

R **Master System II** — com 1 cartucho e 1 controle, por 1 Mega Drive, com 1 controle e 1 cartucho. Eli James, fone (086) 232-4038, **Teresina**, PI.

RIO DE JANEIRO

R **Cartuchos de Phantom System** — Wild Gunman (p/pistola), Gosthbusters, Roger Rabbit e outros por qualquer outro de meu interesse. Carlos Alberto, fone (0243) 65-2028, **Angra dos Reis**, RJ.

V **Cartuchos Mega Drive** — vários títulos, todos em perfeito estado. Vendo também 1 controle PRO-1 para Mega e Master. Ricardo, fone (021) 493-9919, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Computador MSX** — em ótimo estado, Cr$ 1,5 milhão. Aceito contra proposta. Alexandre, fone (021) 710-2346, **Niterói**, RJ.

R **Master System III** — com 4 cartuchos, 2 controles (um PRO-1), e 1 TV de 5 polegadas. Tudo por 1 Super NES com 2 controles e 2 cartuchos. Thais ou Leandro, fone (021) 595-0449, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Phantom System** — com 11 cartuchos, e 1 adaptador J-72, tudo por 1 Mega Drive com 1 controle e 1 cartucho. Fábio Pereira dos Reis, Av. Coral, 820, apto. 205, Realengo, CEP 21755-410, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Turbo Game** — com 1 cartucho e 2 controles e 1 gravador AIKO, por 1 Master System com 1 controle. Mauro de Figueiredo Eugenio, Rua Rocha Carvalho, 787, apt.103, Belford Roxo, CEP 26130-050, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Cartuchos SNES** — Super Mario World por Final Fight ou Turtles 4. Só trato com pessoas da região. Adilson Brito Fonseca, Rua Martins Lage, 375, casa 3, Engenho Novo, CEP 20780-110, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Phantom System** — completo, em bom estado, com pistola e 7 cartuchos (2 de pistola). Tudo por US$ 100. Eduardo, fone (021) 264-6000, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Computador MSX** — e um drive 5,25', com 15 disketes com programas. Tudo com manual. Aceito troca por outro aparelho do meu interesse. Igor Morgado Pereira, Rua Marechal Floriano, 531, c/2, 25 de Agosto, CEP 25250-250, **Duque de Caxias**, RJ.

C **Turbo Game ou Phantom System** — com 2 controles e pelo menos 1 cartucho. Preço a combinar. Dou preferência a pessoas do Rio. Julio Cesar F. Pinto, Rua Dante, 296, Parada de Lucas, CEP 21250, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Mega Drive** — completo e os cartuchos Castle Of Ilusion, Super Monaco GP, E-Swat, Shapes and Columns e outros. Tudo em ótimo estado com caixa e manual. Ingrid, fone (021) 393-2777, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Cartuchos Nintendo** — Robocop 3 e Wolverine por outros de meu interesse. Carlos Augusto da Rocha Pereira, Rua Guararapes, 410, São Bernardo, CEP 26130-000, **Nova Iguaçu**, RJ.

RIO GRANDE DO SUL

R **Atari** — com 38 jogos por 2 cartuchos de Super NES. Angelo, fone (051) 217-0192, **Porto Alegre**, RS

V **Computador MSX** — com drive 5,25', Mega RAM 256k e mais de 40 jogos. Rodrigo Cabral, fone (051) 712-1265 (às quintas e sextas), **Estrela**, RS.

V **Coleção de revistas** — dos super-heróis Marvel. Ou troco por 1 Mega Drive japonês com 1 controle e 1 cartucho. Vagner, fone (055) 233-1044, **São Sepé**, RS.

SANTA CATARINA

V **Master System I** — com pistola, óculos, rapid fire, 2 controles e 12 cartuchos. Antônio Amaury, fone (0473) 44-3581, **Itajaí**, SC.

SÃO PAULO

R **Sonic II** — para Mega Drive por qualquer outro cartucho de Mega Drive. Fernando, fone (011) 914-5828, **São Paulo**, SP.

R **Neo Geo** — série Ouro, com 1 controle tipo arcade e os cartuchos Fatal Fury e World Heroes, por 1 Mega Drive com 1 controle e 5 cartuchos. Cristian, Rua Mar Del Plata, 1.213, Jardim Paraíso, CEP 12235-340, **São José dos Campos**, SP

C **Super Nintendo** — completo, com cartuchos e controles. Fernando, fone (011) 946-7044, **São Paulo**, SP

V **Cartuchos Super Famicom** — Batman, Tiny Toon, Home Alone, Papa Léguas e outros. US$ 50 cada. Aceito troca. Helton, fone (011) 297-6531, **São Paulo**, SP.

V **Cartuchos SNES** — Axelay e Papa Léguas por US$ 50 cada. Roberto, Rua Bacairis, 217, Vila Formosa, CEP 03357-000, **São Paulo**, SP.

R **Atari 2600** — com 2 cartuchos, pelo cartucho Streets Of Rage do Mega Drive. Michel, fone (011) 266-0166, **São Paulo**, SP

V **Master System II** — com 1 controle e 2 cartuchos por US$ 80. Jim Kenzo, fone (011) 725-2156, (após às 13:00hs.), **Barueri**, SP.

R **Cartuchos** — 1 para Mega Drive e 1 para Nintendo, por 1 pistola do Dynavision III. Janie Pereira das Neves, Rua Constantino Rosa, 46, Penha, CEP 03707, **São Paulo**, SP.

R **Dynavision II** — com 1 controle e 5 cartuchos por 1 Mega Drive com 1 controle e 2 cartuchos. Marcos Fabiano Nagai, Rua São João, 139, Jd. Remanso, CEP 09900-580, **Diadema**, SP.

V **Computador MSX** — 1.1 expert plus, novíssimo, e 1 editor de 80 colunas, por US$ 200. Aceito troca por 1 Super NES completo. Fernando, fone (011) 64-9581 (após às 18:00 hs.), **São Paulo**, SP.

V **Top Game VG-9000** — e um jogo Genius. Ou troco por 1 Super NES pagando a diferença. Márcio, fone (0142) 32-2038 (só para pessoas de Bauru), **Bauru**, SP

V **Phantom System** — com 5 cartuchos, 1 adaptador e 1 cartucho para Nintendo japonês. Vendo também 1 Nintendo americano com 2 cartuchos (1 com 110 jogos). João, fone (011) 212-1286, **São Paulo**, SP.

R **Master System III** — completo com 3 cartuchos e 2 controles, rapid fire e 1 Mountain Bike Caloi de 18 marchas, por 1 Mega Drive ou 1 Super Nintendo com 2 controles e 2 cartuchos. Ronaldo Barboza Gonçalves, Rua Aruaques, 36, Vila Costa e Silva, CEP 13081-170, **Campinas**, SP.

V **Cartuchos Mega Drive** — Sonic, Sonic 2, Andre Agassi (tênis), Hockey e 1 controle turbo. Também vendo ou troco cartuchos para Game Gear. Paulo ou Luiz, fone (011) 533-9111, **São Paulo**, SP

V **Super Mario World** — para SNES. Ou troco por Street Fighter 2 ou 2 e ½. Pago a diferença. Negocio só com pessoas de São Paulo. Hamilton, fone (011) 273-9119, ramal 232, **São Paulo**, SP.

V **Tartarugas Ninja** — para Mega, por US$ 30. Vitor F. Astolfi, Rua Alexandre Rosa, 155, Vila São José, CEP 15090-100, **São José do Rio Preto**, SP.

V **Mega Drive japonês** — com 1 cartucho americano e 13 cartuchos de Atari (sendo 3 de 4 jogos e 1 de 2 jogos). Só para pessoas de São Paulo. Preço a combinar. Marcello, fone (011) 439-3230 (após às 18:00hs.), **São Paulo**, SP.

V **Óculos 3D** — e também pistola Light Phaser, Rapid Fire e 4 cartuchos 3D. Tudo para Master System. Silvio, fone (0182) 41-1728, **Pirapozinho**, SP.

V **Street Fighter 2** — e outro cartucho para Super NES. Ivan, fone (011) 512-1170, **São Paulo**, SP.

R **Walk Machine** — por 1 Super Nintendo. Rodrigo, fone (011) 205-7023, **São Paulo**, SP.

R **Mega Drive** — com 2 controles e 2 cartuchos por 1 Mountain Bike. William de Vasconcellos, Rua José Bonifácio, 249, Centro, CEP 13930-000, **Serra Negra**, SP.

R **Hi-Top Game** — com 5 cartuchos e 2 controles, por 1 Super NES ou 1 mega Dtive ou 1 Super Famicom, com pelo menos 1 cartucho. Fabiano de Carvalho, Rua Pênedo, 50, CEP 06400-000, **Barueri**, SP.

R **Cartuchos SNES** — Batman Returns e Combatribes, por RPG's do mesmo sistema. Também compro RPG's. Luiz, fone (0172) 45-1798, **José Bonifácio**, SP.

R **Top Game VG-9000** — com controles PRO-3 e 2 cartuchos por 1 Game Gear. Elton, fone (011) 207-9525, **São Paulo**, SP.

R **Geniecom** — completo, 1 controle de Phantom System e 1 Atari com 10 jogos, por 1 Super NES Baby ou 1 Mega Drive com controle e cartucho. Emerson, fone (011) 297-4654 (recados), **São Paulo**, SP.

R **Bit System** — com 2 controles e 5 cartuchos por 1 Super Nintendo com o cartucho Street Fighter 2 ou 1 Mega Drive com 2 controles e 2 cartuchos. Odar C. da Silva, Rua Otávio Nébias, 76, apto. 161, Paraíso, CEP 04002-000, **São Paulo**, SP.

R **Mega Drive** — com 3 controles (1 PRO-2 e 1 Chimera), 1 Master System com 2 controles, pistola, óculos 3D e 3 jogos na memória e 1 Caloi Cross extra light com peças japonesas, por 1 Mobylette ano 91/92 em bom estado. Ricardo, fone (011) 418-2261, **São Bernardo do Campo**, SP.

R **Super Nintendo** — com os cartuchos Mario World, Street Fighter 2 e 1 Mega Drive com 2 controles (1 turbo) e 2 cartuchos (Truxton e James Buster) por 1 Neo Geo com 1 controle e o cartucho Fatal Fury ou World Heroes, ou 1 Sega CD com o game Night Trap (2 CDs). Douglas, fone (011) 62-4303, **São Paulo**, SP.

Nota da Redação

Para participar da seção Rolos e Trocas basta enviar seu anúncio para Revista **VIDEOGAME - Seção Rolos e Trocas**, Rua Alice de Castro, n.º 60, Vila Mariana, SP - CEP 04015-903. A publicação é de graça. Para atender a um maior número de leitores, escreva seu anúncio bem curto. Por motivos de espaço, ele poderá ser publicado resumido. Não esqueça de colocar seu nome, endereço completo, telefone e código DDD de sua cidade.

SNES

VIDEOGAME **mostra nesta edição as dicas e estratégias para você terminar StarFox no Level 3 e finalmente completar todas as suas 18 fases. A história você já conhece: Fox McLoud é a raposa líder de um quarteto de guerreiros espaciais, que pode contar com tiros comuns, duplos e bombas Nova para derrotar o terrível Imperador Androv. O maldoso deseja conquistar o sistema Rairatto e você, claro, tem de tentar impedi-lo.**





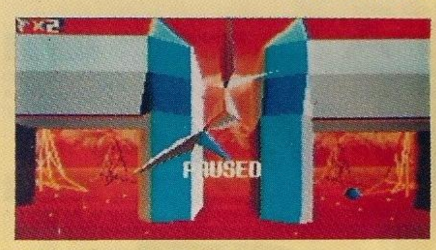
RAIO-X

TIPO:	Simulador espacial
FABRICANTE:	Nintendo
MEMÓRIA:	8 Megabits
FASES:	18
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	8
GRÁFICOS:	10
MÚSICA/EFEITOS:	9
DIVERSÃO:	10

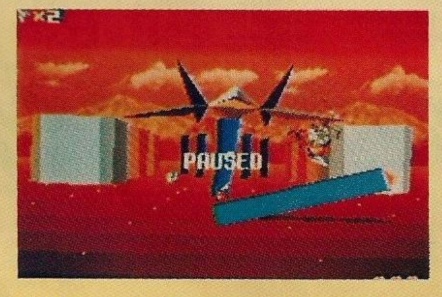


FOTOS: DAUMER DE GIULI

Missão 1
Corneria - The Base



O jeito mais fácil de passar por aqui é no vão entre as portas, como mostra a foto. Se você tiver muita curiosidade e decidir passar pelas portas, corre o risco de bater nas torres assim que sair.



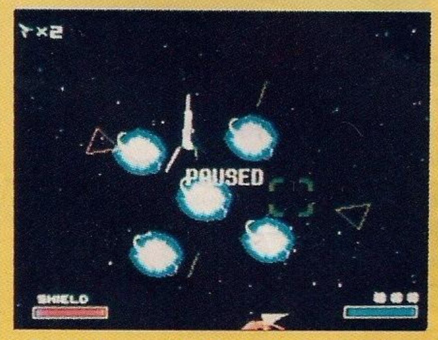
Atire em todos os pilares para destruí-los antes de você passar. Caso contrário eles despencam em cima de você.



BOSS 1

Atire nos canhões assim que eles se abrirem. Acabe sempre primeiro com o que está embaixo e logo em seguida com seu correspondente em cima. Caso contrário eles se reconstituem.

Missão 2
Asteroid Belt



Atirando na nave que se parece com um pião, cuidado: cinco tiros vão vir para cima de você. Passe entre os dois da direita ou os dois da esquerda.



Logo após passar pelos dois asteróides grandes, surgem três losangos. Acerte-os e imediatamente aparecerá uma vida no meio.

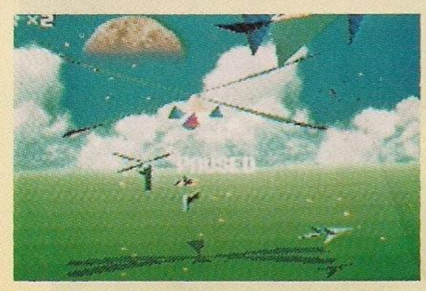


BOSS 2

Não atire enquanto a hélice estiver rodando, porque o tiro volta em sua direção. Espere a hélice parar e acerte as pontas desta esquisita nave. As bombas Nova aqui ajudam bastante.



Missão 3
The Planet Fortuna



Os inimigos mais comuns desta fase são as flores e os insetos. Detone com eles, mas fique esperto porque algumas flores são imortais.



Embaixo do arco, Fox pode encontrar a invisibilidade...



...e logo depois mais uma vida.



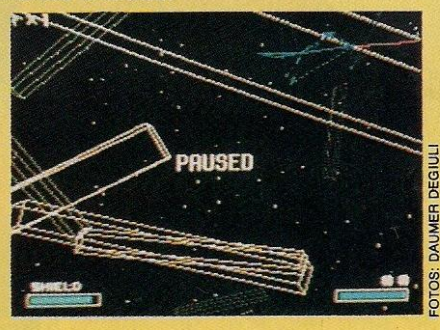
BOSS 3

Atire primeiro no rabo e nas duas cabeças do inimigo e logo em seguida detone tiros no seu corpo. Toda vez que o monstro vier na direção da tela breque e espere ele recuar. Fique esperto também para não acabar levando uma rabada, que tira quase metade da sua energia.

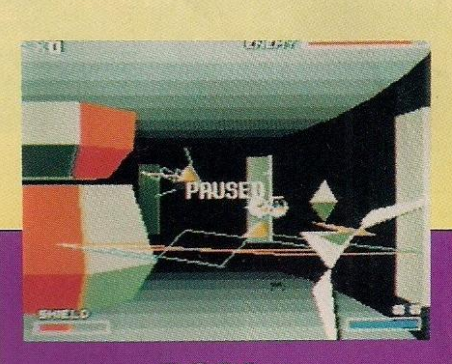
Missão 4
Sector Z

Desvie dos pilares invisíveis e procure passar sempre por baixo deles para ser menos atingido. Aproveite que você está invisível para passar por estes pilares. Somente deste jeito é possível evitar muitas batidas.





FOTOS: DAUMER DEGIULI



BOSS 4

Acerte primeiro os canhões que estão na parede, mas não esqueça de ir desviando dos raios. Você deve ser rápido pois, quando eles fecharem (os raios param de sair) é hora de atirar no centro do reator. Quando eles abrirem, sua tarefa recomeça, até detonar com ele. O jeito é ter paciência. Disparar bombas Nova também ajuda bastante.

STARFOX

Missão 5
The Planet Macbeth

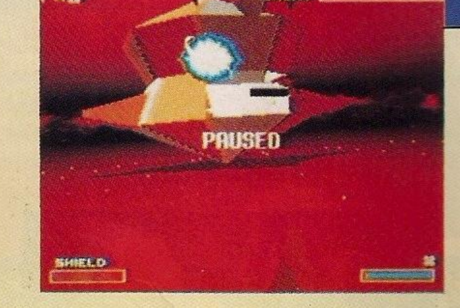
Assim que encontrar o vulcão fique o mais próximo possível do solo, para que as pedras de lava não acertem sua nave.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

BOSS 5

O inimigo não pára de rodar. Atire para destruir todas as suas bases. Assim que você acabar com elas o inimigo sai do chão, abre e vem para cima de você. Desvie dele, sempre olhando para sua sombra.





Venom - The Final Goal

Destrua estas minas para não acabar levando bomba. É preciso ser rápido!

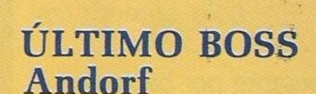




BOSS 6

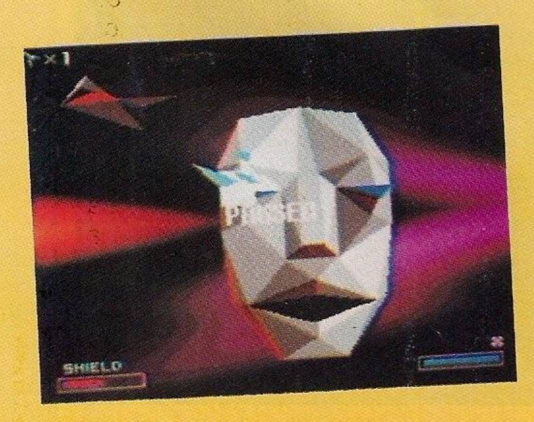
Estas duas naves estranhas vão dar trabalho. Espere que as naves se virem e acerte suas turbinas para que elas se juntem mais rapidamente. Dispare nos canhões que ficam piscando e desvie sempre que a nave vier para cima de você. Fique esperto porque não vai ser fácil.





ÚLTIMO BOSS
Andorf

Fique esperto para não ser atingido pelos blocos que vêm em sua direção e atire nos olhos do inimigo. Cuidado porque Andorf agora está muito mais rápido e tira mais energia da sua nave, cada vez que ele a acerta. Assim que conseguir acabar com seu rosto, surge o verdadeiro inimigo: esta caixa cheia de caras. Solte a bomba e atire. Repita a operação até acabar com ele de vez.





STARFOX

SNES

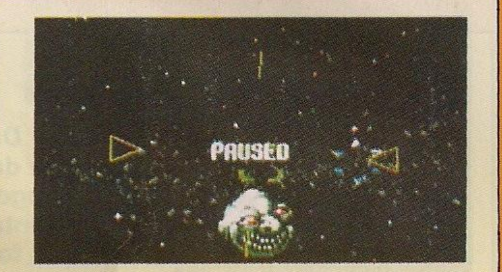
Agora que você conseguiu terminar as 18 fases de StarFox, VIDEOGAME tem uma super-surpresa: como entrar no Black Hole (Buraco Negro) — aquela fase misteriosa que aparece no mapa isolada, sem ser interligada por nenhum caminho — e ainda como pegar um warp para uma outra dimensão, chegando a um final diferente. A tarefa não é das mais fáceis, mas sem dúvida vale a pena conferir. Vamos lá!

E S P E C I A L



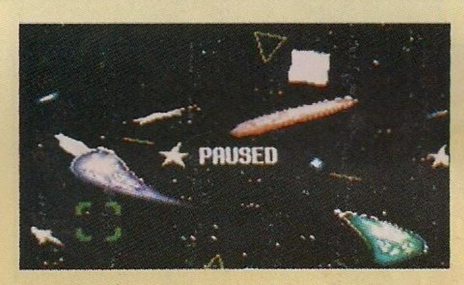
FOTOS: MARIO FITTIPALDI



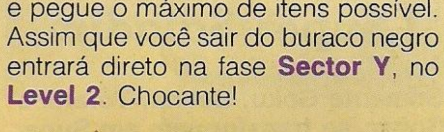


Black Hole (Buraco Negro)

Você deve jogar no **Level 1** para entrar no buraco negro. A "porta de entrada" está na fase **Asteroid Belt** (a segunda). O segredo é passar exatamente no meio dos cinco asteróides que vêm em fila. Para isso espere chegar bem perto do asteróide vermelho que está no centro, atire nele e passe. Após repetir esta operação três vezes, vai surgir um asteróide cinza com uma carinha. Atire no asteróide e um redemoinho o levará direto ao buraco negro. Demais!



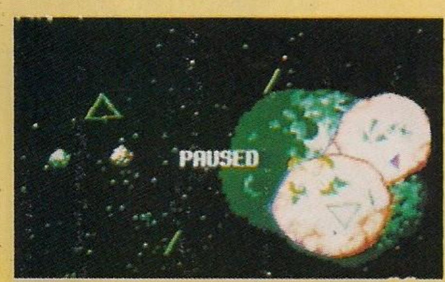
Dentro do buraco negro tem um montão de lixo espacial, inclusive o inimigo que você acaba de destruir no final da fase 1. Atire para se defender e pegue o máximo de itens possível. Assim que você sair do buraco negro entrará direto na fase **Sector Y**, no **Level 2**. Chocante!

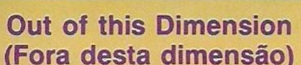












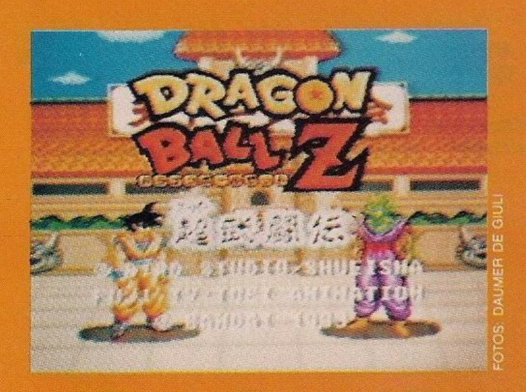
Out of this Dimension (Fora desta dimensão)

Agora é preciso jogar no **Level 3** até a fase **Asteroid Belt**. Fique esperto para encontrar os dois asteróides cinza gigantes que aparecem logo no início da fase. Assim que achar o segundo, que passa pelo lado direito da tela, jogue uma bomba em cima dele e continue atirando enquanto ele está explodindo. Atire no ovo (isso mesmo, um ovo em pleno espaço!) que sai do asteróide e logo em seguida no fênix (pássaro) que sai de dentro dele. Você acaba de alcançar uma nova dimensão!



Aqui todas as formas são muito loucas e você tem de acertar os inimigos, os quadrados, ao som de uma deliciosa valsa.

O inimigo final desta fase, que o leva também ao final do game, é esta máquina de caça-níqueis. Você tem de acertar a base da alavanca para que as figuras girem. O jogo termina assim que você conseguir reunir três números 7 no mostrador. Toda vez que você conseguir um 7 e o triângulo que está embaixo dele começar a piscar, atire. Você garante este 7 na próxima tentativa. E fica conhecendo um novo final!



FOTOS: DAUMER DE GIULI

O game Dragon Ball Z é inspirado num desenho animado que faz bastante sucesso entre os adolescentes japoneses. Nesta versão de 16 Megabits há duas supernovidades: pela primeira vez num game de luta a tela se divide quando os personagens estão distantes um do outro, e as vozes dos lutadores são digitalizadas, idênticas às do desenho na TV. Dragon Ball Z já ganhou a simpatia da moçada no Japão e promete agradar no Brasil também.



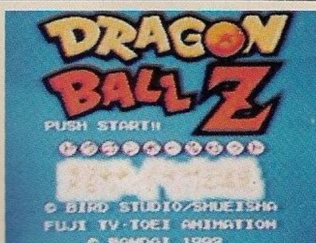
RAIO-X

TIPO:	Luta
FABRICANTE:	Bandai
MEMÓRIA:	16 Megabits
FASES:	10
JOGADORES:	2
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	8
DIVERSÃO:	8



Dragon Ball

A série Dragon Ball já é bastante conhecida entre a galera daqui. O primeiro jogo feito pela Bandai, o RPG Dragon Ball I, agradou em cheio os proprietários do Nintendo de 8 bits em 1985. Ainda para este console foram lançados o Dragon Ball II, Dragon Ball III, Dragon Ball Z, Dragon Ball Z II e Dragon Ball Z III.



A primeira versão do game para Super Nintendo foi lançada pela Bandai no final de 1991: o Dragon Ball Z, um RPG animado com 8 Megabits de memória. Agora chegou a vez da segunda versão, com o mesmo nome da primeira (Dragon Ball Z), que é este incrível game de luta que você confere nesta reportagem. A Bandai promete até o final de 93 mais um game da série, desta vez outro RPG de também 16 Megabits. Haja fôlego!

Super Saiadim

Somente Goku, Bedita, Toranx e Gohan se transformam em Super Saiadim, uma raça especial, quando estão nervosos. Eles ficam loiros, com os cabelos em fogo, e são muito fortes. Saca só!



Goku



Bedita



Toranx



Gohan

Golpes Especiais



Goku

Bola de energia

← ↓ → A



Rajada de energia

↓ ↙ ← → A



Empurrão

↓ ↙ ← Y

Picolo

Bola de fogo



↓ ↘ → A

Raio em cruz



← ↓ → A

Super chute



Salte e quando estiver no ar

→ ↓ B

Estória

Os mais poderosos seres do universo estão invadindo a Terra atrás dos Dragon Ball, uma turma da pesada. Eles tiveram a manha de atravessar galáxias para reunir algumas pedras que podem dar o mais alto poder para quem conseguir apanhá-las. Agora, devem defendê-las. Confira as mágicas dos melhores personagens e uma super-dica de "Champion Edition", para jogar com os chefes.

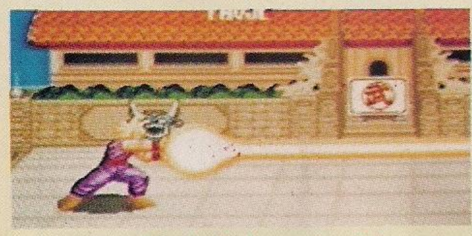
Gohan

Super chute



↙ ↗ B

Rajada de energia



← ↙ ← ↙ A

Salto com chute



Pule e quando estiver no ar



Inimigos



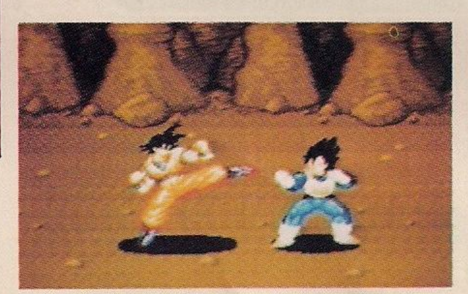
Seu lutador no início do game é Goku e estes serão seus adversários.



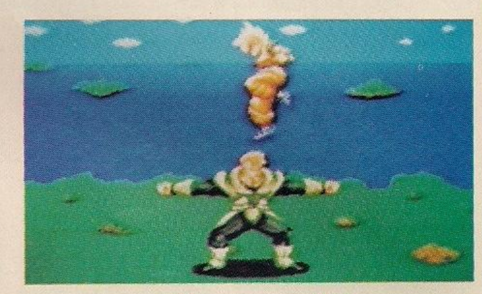
Picolo



Selu



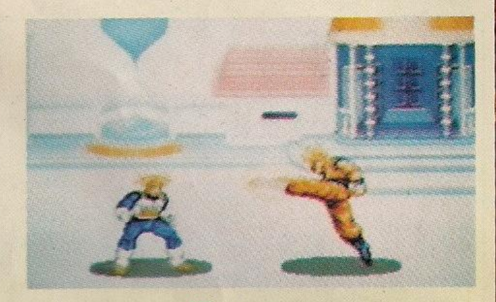
Bedita



Número 16



Friza



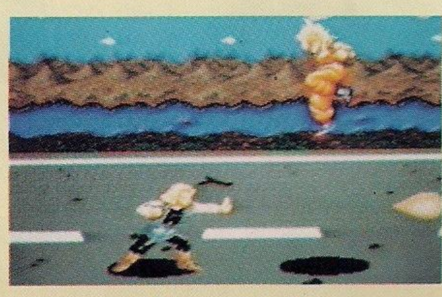
Toranx



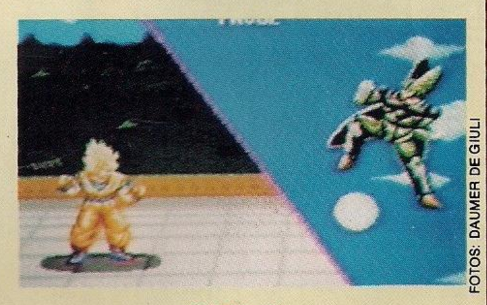
Número 20



Gohan



Número 18



P.Selu

FOTOS: DAUMER DE GIULI



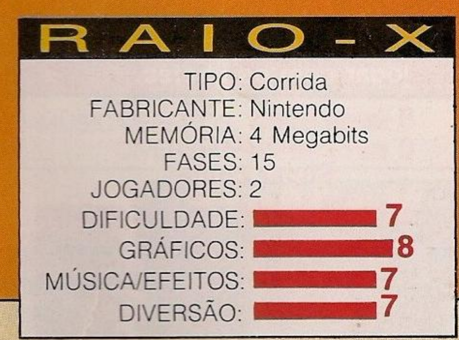
Super Dica

Fazendo duas vezes a seqüência cima, X, baixo, B, esq., L, dir., R, você pode escolher todos os personagens contra os quais vai lutar e ainda pode lutar contra o mesmo lutador (Goku contra Goku, Bedita contra Bedita etc.).



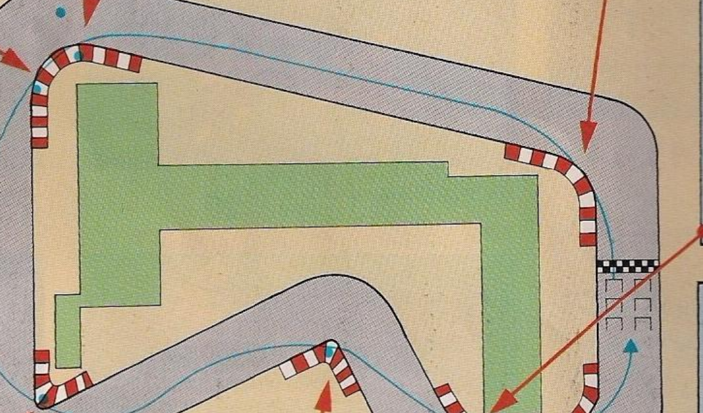


Quem não se lembra das disputas por menor tempo na pista Mute City I, de F-Zero? Pois é, a nova onda agora é fazer o mesmo — disputar voltas mais rápidas, mas na modalidade Time Trial de Super Mario Kart. Exatamente como Mute City 1 de F-Zero, a pista Mario Circuit 1 é a mais fácil e a mais rápida. Mas, para fazer o melhor tempo, é preciso decorar o traçado e fazer todas as voltas acelerando tudo. Saiba agora como!



RAIO-X

TIPO:	Corrida
FABRICANTE:	Nintendo
MEMÓRIA:	4 Megabits
FASES:	15
JOGADORES:	2
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	7
DIVERSÃO:	7



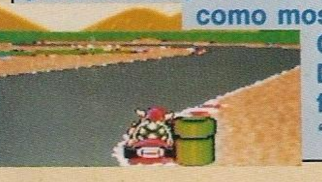
1 - Escolha Bowser como piloto. Ele tem a maior velocidade final, que é o mais importante nesta pista. Na primeira curva, nenhum segredo. Entre como indicado, tocando a zebra interna bem no meio.

2 - Cuidado com os canos. Entre bem rente ao primeiro, que está sobre a zebra...

3 - ...e continue a curva pela zebra, mas abra a saída assim que passar rente ao segundo cano. Assim você não derrapa e mantém a velocidade.

4 - Aqui, outro cano para atrapalhar. Entre fechado, toque a zebra bem junto ao cano interno...

5 - ...e deixe seu kart "escorregar" até o cano externo. Nessa curva, você deve dar uma soltadinha rápida no acelerador para não derrapar.

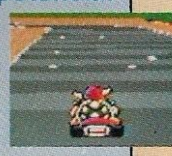


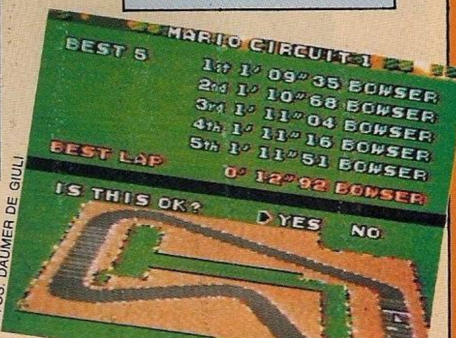
6 - O segredo aqui é tocar a zebra e passar bem juntinho ao cano, como mostra a foto. Capriche. Dá para fazer com o "pé embaixo".

7 - Esta curva é bem aberta e longa. Toque a zebra no ponto indicado...



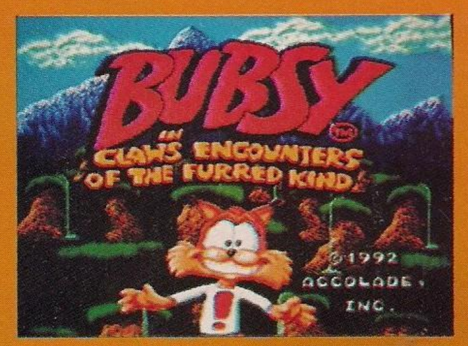
8 - ...e continue sobre ela até a saída. Novamente, deixe o kart escorregar e tome potência! Agora é só cruzar a linha e conferir o tempo!





FOTOS: DAUMER DE GIULI

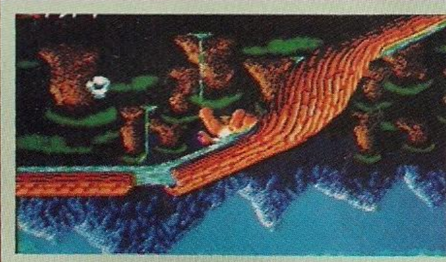




Bubsy chegou. Ele é um gato bastante simpático, cheio de caretas e de movimentos incríveis, que vão deixar a galera simplesmente louca. Também, não é para menos: o cartucho tem 16 Megabits de memória, usados — e bem — na animação do divertido gato, na música e digitalização de voz e na elaboração de belos cenários. E não é só: o game, no velho e bom estilo Mario Bros., esconde toneladas de segredos, salas secretas e muitos truques por todas as fases. Ou seja, diversão garantida por muito tempo! A aventura deste gato muito louco acontece em 5 mundos diferentes, com três fases cada (sem falar nos estágios de bônus e salas secretas). E, em todos os mundos, o game dá um show de efeitos especiais, como rotação de tela e scrolling (movimentação de planos) e muito mais. Que tal conhecer melhor Bubsy?

RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Accolade
MEMÓRIA:	16 Megabits
FASES:	15
JOGADORES:	2
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	9
MÚSICA/EFEITOS:	9
DIVERSÃO:	9


Na parte espiral do cano, tudo vira de cabeça para baixo, até a tela. Saca só.


Entrando nesta caverna, Bubsy corta caminho para chegar à segunda fase.

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Logo no início do game, o gato pode subir nesta árvore...


...e pular para ganhar uma vida (a camiseta com o número 1).


A exclamação é um marco de fase. Cada vez que Bubsy pegá-la e perder uma vida, poderá voltar a partir deste ponto.


Quando chegar aos canos, Bubsy toma um susto. Aí ele perde o equilíbrio e vai caindo até chegar ao chão novamente.


Ande em cima da catraca de madeira e a ponte vai se desenrolar. Só assim o gato consegue passar.


Quando está preto, Bubsy fica invencível. Mas não vá abusar da sorte!

Animação

Um lance legal é a animação do gato. Saca só: Bubsy agora está...

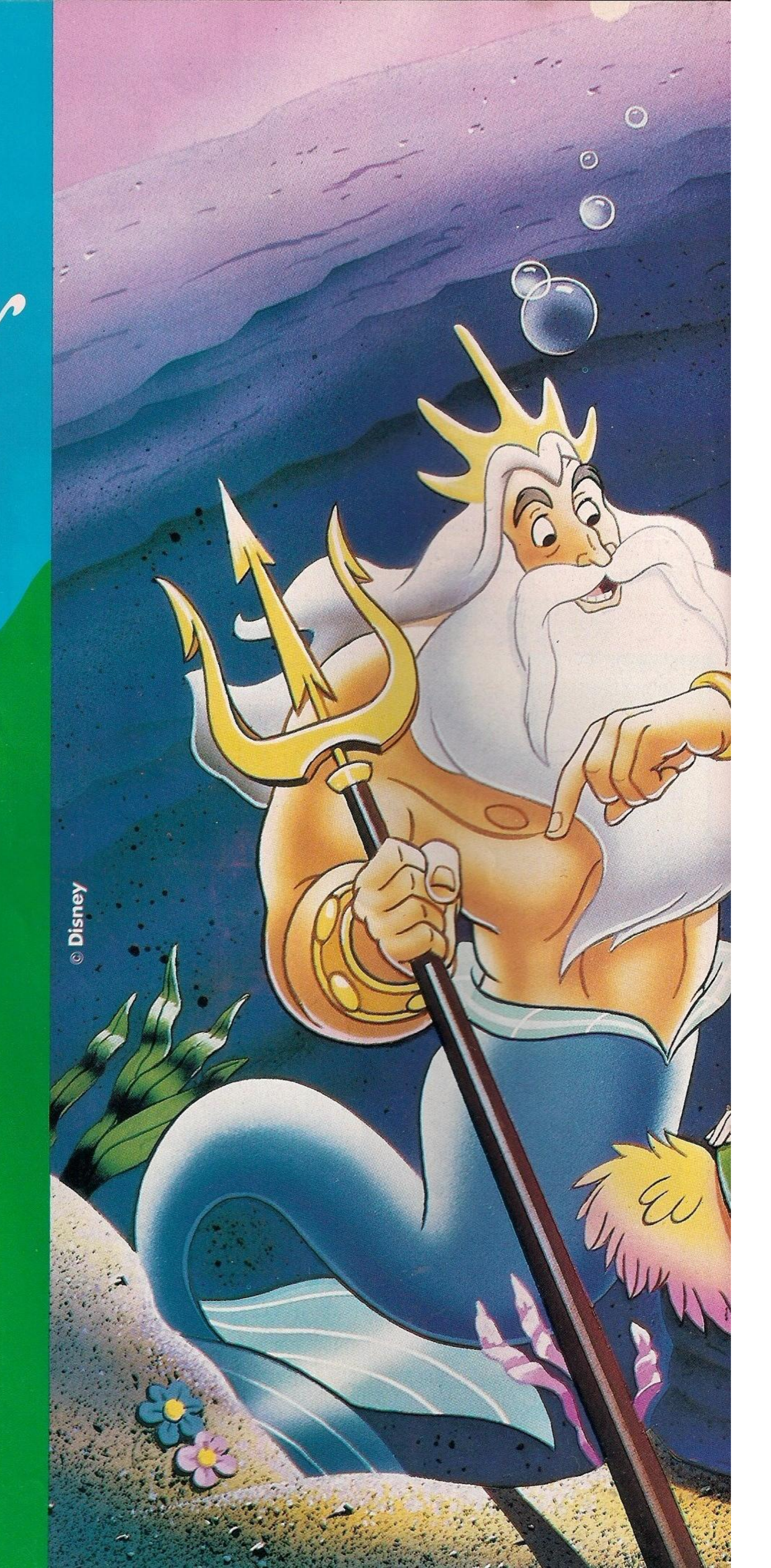

Assustado


Enrolado


Desequilibrado


Machucado

O Mar
Não
Está
Pra
Peixe.









Úrsula, a terrível Bruxa do Oceano está transformando o fundo-do-mar no fundo-do-poço: enfeitiçou todo o Povo do Mar e desafiou a pequena sereia Ariel e seu pai, o destemido Rei Triton.

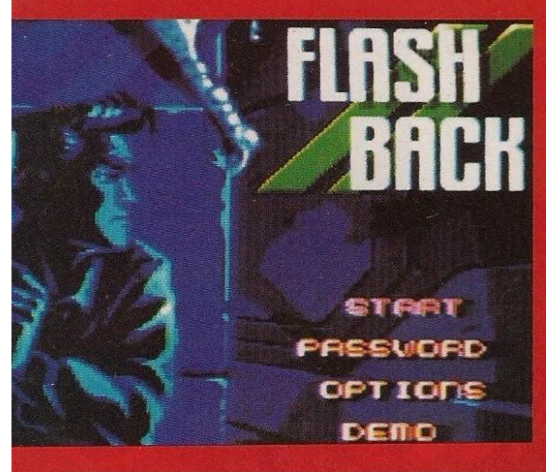
Toda a emoção e a magia de uma super-produção de Walt Disney estão neste cartucho, inclusive a música "Under the Sea", ganhadora do Oscar.

Cruze os Sete Mares defendendo-se com a mágica voz de Ariel ou com as poderosas bolas de fogo de Triton e faça o Mar voltar a ser um lugar bom de se viver.





FOX



Flashback foi, sem dúvida, um dos games mais esperados do ano pelos jogadores de Mega Drive. Você pôde conferir o jeitão do game em VIDEOGAME 26 e, agora, nada mais justo do que conhecer as melhores dicas. Tudo começou quando Conrad Hart, um agente em treinamento do FBI descobre que alguns aliens estão planejando dominar a Terra. Sentindo-se ameaçados, os aliens seqüestram Hart e apagam sua memória. Você deve agora ajudar o agente do FBI a recuperá-la. Mas este não é o objetivo final do game. Para descobri-lo, só jogando. Vamos lá!

RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	U.S. Gold
MEMÓRIA:	12 Megabits
FASES:	6
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	9
MÚSICA/EFEITOS:	6
DIVERSÃO:	8

MEGA DRIVE

Gráficos vetoriais

Flashback é o primeiro game para Mega Drive que utiliza gráficos vetoriais. Você já conhece este tipo de gráfico dos games Out Of This World e StarFox, ambos para Super Nintendo. E pode aguardar: a versão de Out of This World para Mega está chegando. A animação de Flashback é perfeita e os cenários são simplesmente deslumbrantes. Dá só uma sacada!



FOTOS: DAUMER DE GIULI

SUPERDICA

Toda vez que Conrad encontrar esse aparelho poderá gravar o game na memória RAM do console. Isso significa que, quando você levar um **game over**, volta a jogar do ponto em que gravou a última vez. Porém, essa memória não é permanente. Acaba quando você pressiona **Reset** ou desliga o console.

COMANDOS



Ⓐ- Corre (com a arma guardada) e atira.
Ⓑ- Utiliza o item selecionado.
Ⓒ- Saca e guarda a arma.
START - Seleciona um item.

↓+Ⓐ- Conrad rola no chão
↑- saltos
Ⓐ+↑- salto para a frente

Primeira fase



Ato 1: cubo holográfico

O cubo holográfico está na tela logo abaixo da tela no início do jogo.



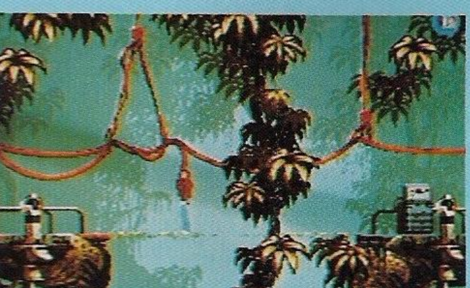
Ato 2: cartucho

Para pegar o item cartucho (**cartridge**), o agente tem de pisar no mecanismo que está à direita, na árvore, abaixar e atirar no inimigo. Pronto, o cartucho está descarregado.



Ato 3: recarregando o cartucho

Conrad tem agora de descer e andar para a direita para encontrar o gerador de energia, que recarregará o cartão.



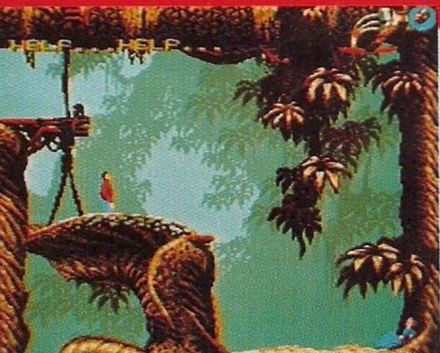
Ato 4: a ponte

O agente agora pode usar o cartão para atravessar a ponte. Selecione o cartão carregado e use-o na frente desta fechadura.



Ato 5: tele-porter

Suba no elevador que se encontra logo após a ponte. Você acaba de encontrar o tele-porter. Para pegá-lo, apanhe a pedra (stone) e coloque-a em cima do mecanismo que faz o elevador descer. Manha!

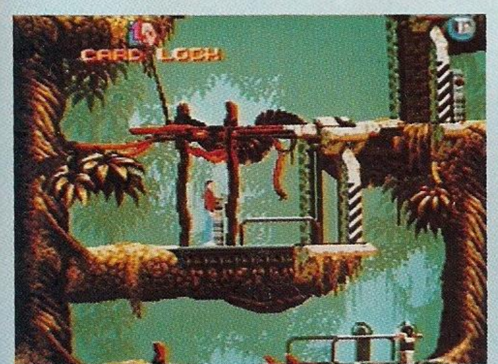


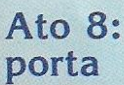
Ato 6: o ferido

Retire a pedra e volte para o gerador de energia. Suba na ponte e detone o inimigo. Continue subindo e você encontrará o homem ferido. Use o tele-porter perto dele e o amigo irá embora. Antes disso, deixará sua identidade.

Ato 7: créditos

Desça pelo buraco do elevador logo após a ponte e siga para direita. Conrad encontra um novo gerador de energia. Os créditos estão na plataforma em cima do recarregador.





Ato 8: porta

Chegando a esta porta trancada use sua identidade para abri-la.



Ato 9: New Washington

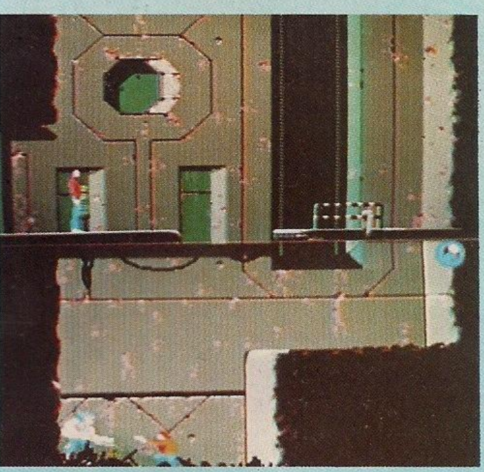
O caminho para New Washington passa por este abismo. Para atingir o fundo do abismo, e sobreviver, compre um cinto antigravitacional por 500 créditos do homem que você encontra.

Segunda fase



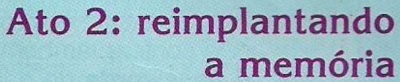
Ato 1: pendurando-se na plataforma

Encoste na parede, aperte o botão A e mantenha-o pressionado. Dê um toque para a esquerda e ...pronto! Eis a técnica para subir, e que será usada sempre neste game.

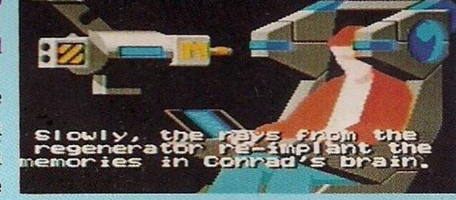


Ato 3: elevador

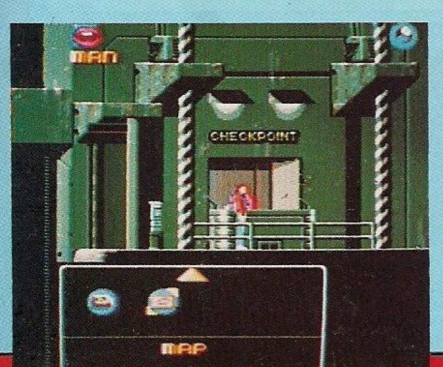
O mecanismo que chama o elevador está sem **fusível**! Pode? O guarda na sala abaixo tem um. Detone com ele, pegue o fusível e volte ao elevador.



Ato 2: reimplantando a memória

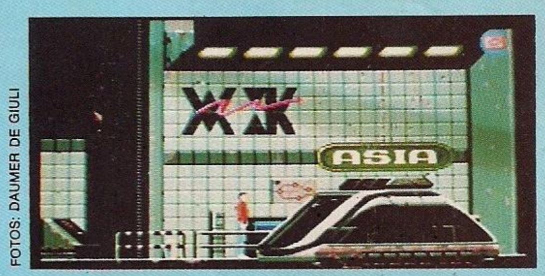


Aqui você encontra Ian. Salve-o e ele reimplantará sua memória perdida. Com a memória reimplantada você descobre que precisa voltar à Terra, mas as passagens para lá são muito caras. Sua chance será ganhar sua passagem em um programa de TV. Jack é a pessoa que poderá colocá-lo neste programa.



Ato 4: o mapa da cidade

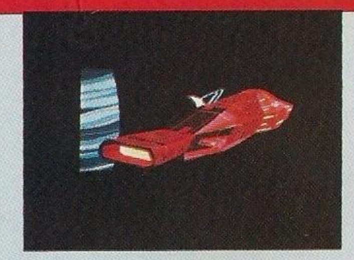
Na sala **checkpoint** você consegue um mapa. Ele será útil para você localizar lugares importantes durante o game.

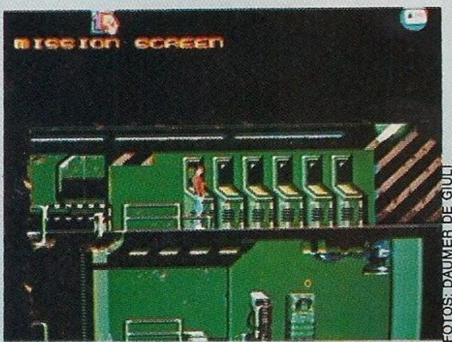


FOTOS: DAUMER DE GIULI

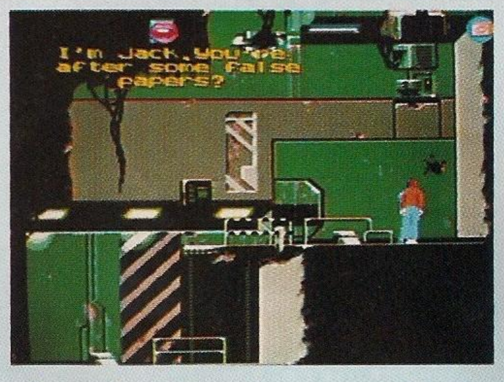
Ato 5: Metrô

Você está na estação Asia. Tome o metrô e desembarque na estação América.



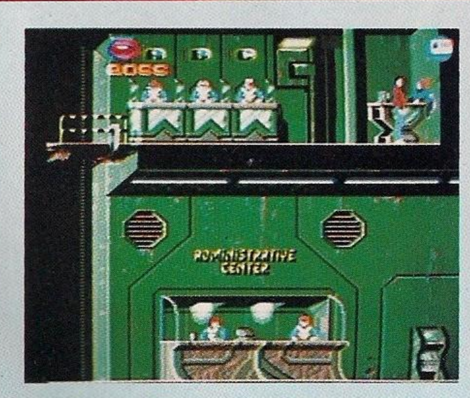


FOTOS: DAUMER DE GIULI



Ato 6: falando com Jack

Saindo da estação, vá para o bar. Converse com o pessoal para descobrir onde você encontrará Jack. Chegando ao local onde Jack está (foto), ele lhe pedirá 1.500 créditos para que Conrad participe do programa na TV. Quer saber como conseguir essa fortuna?



Ato 7: trabalhando!

Tome o metrô e desça na estação Africa. Você está perto do Centro Administrativo: vá até lá, leve um "H" com o pessoal e consiga uma carteira de trabalho.

Ato 8: mais dinheiro

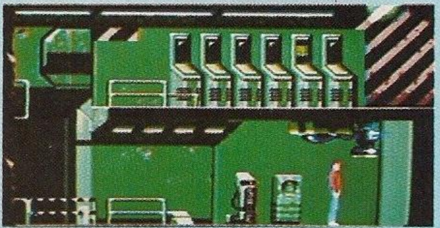
O Centro de Trabalho é na estação Europa. Para aceitar uma missão insira sua Carteira de Trabalho na máquina. Após completar uma missão, retorne aqui para receber outra — e a grana!

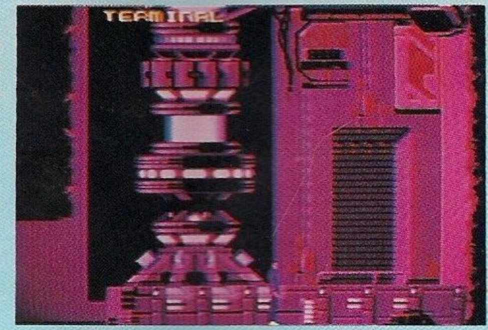
Confira algumas missões



Missão 3 - (salário: 400 créditos) um CYBORG versão 2.1 escapou para a estação América. Localize-o e destrua-o. Fique ligado!

Ato 9: de volta à América





Missão 4 - (salário: 500 créditos) o computador central de New Washington está com defeito e ameaça explodir. Você tem um minuto e meio para ir ao centro do computador e consertá-lo. Para ganhar tempo use o teleporter do Centro de Trabalho. Para que a cidade não vá pelos ares, coloque o Terminal Card no terceiro monitor.

Teceira fase
Ato 1: o programa

Agora é hora de pagar o Jack. Dê a grana e ele lhe entregará os papéis para que você participe do programa. Basta levar os papéis à estação Europa.

Nessa fase você depende da sua habilidade. Escale 8 andares da Torre da Morte e o prêmio é seu.

Você pode conferir também todos os **passwords** do game.

Fase 1 - **PIXEL**
Fase 2 - **BETSY**
Fase 3 - **PANCHO**
Fase 4 - **STUDIO**
Fase 5 - **TOHO**
Fase 6 - **AKANE**
Final - **CYGNUS**



Ato 9: primeiro andar

Você acaba de ganhar sua passagem para a Terra. Boa viagem! Lá, Conrad terá muitos desafios para completar sua missão, que você vai conferir na próxima edição de **VIDEOGAME**.



IMITAÇÕES EXISTEM

SÓ O LEGÍTIMO VEM COM CHAVEIRO





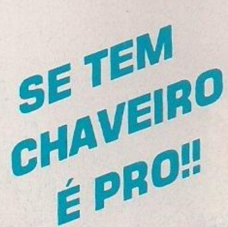
PRO-1
COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM
- *Design anatômico*
- *Chaveamento para os dois sistemas*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*

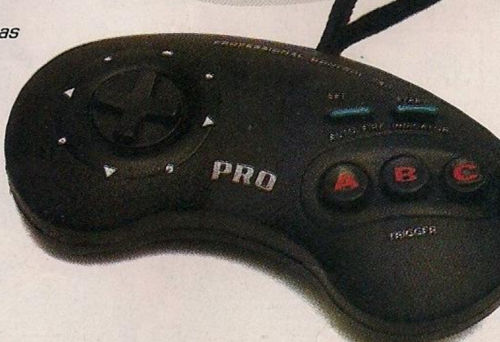
PRO-2
COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*
- *Leds indicadores de power e turbo*
- *Slow-Motion (Camera-Lenta) Programável*

PRO-3
COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG 9000, HI-TOP GAME
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*

PRO-4
COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*
- *Saída para fone de ouvido*

PRO-5
COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE
- *Design anatômico*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*





Chips do Brasil *VENDAS NO ATACADO TEL: (011) 264-2004*

BRASIL: *Mesbla •* ***SP:*** *Fotóptica • Brinquedos Laura • Foto Elite • Eletrônica Catv • Irmãos Duarte • Star Presentes • Foto Ueda • Dolar Som • Eletrônica Santana • Rede Barateiro de Supermercados • Carrefour • JM Toy'n Games • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamemania • Eletrônica Sta. Ifigênia • Mappin • Paiva Foto Som • Wicale • Eletrônica Codo • V.C.C. • Cinótica • G.S.R. • Jotão • Foto Bella Center • Power Convertion • Brasimac • Ki-Hi • Bruno Blois • Relojoaria Okabe • Lojas Nippon • Eletro Sol • Bazar Flipper • Ponto Frio • Relojoaria Maeda • Coop. Banco do Brasil • System Games • Tilty's Video • Paes Mendonça • Coml. Eduardo • Elpisom •* ***INTERIOR:*** *Skina Magazine • Carrefour • Brinquetrem • Hi-Tec • Brasimac • Tavatel • Fernando's • All Color • Bolinha Brinquedos • Casa Bongo • Curadinho • Foto Ótica Ferrari • Marjorie Video • Supermercado Enxuto • Dodo Presentes • Pop Games • João Som • Prudentécnica • Visótica •* ***RJ:*** *Fotomania • Pompadour • Ponto Frio • Alvilar • W. Shock • Telerio • Onda Sonora • Léo Foto • Ótica Suiça • Carrefour • Fotológica •* ***MG:*** *Casa Harmonia • Kika Colorida • Carrefour • Transistora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica Guarani • Eletrônica Futuro • Eletrônica Musical • Foto Elias • Som Maior • B. Shock • Brasimac • Sendas • Foto Retes • Fotosom • Tamoios Discos •* ***PR:*** *Hermes Macedo • Game Center • Foto Maringá • Tradisom • Amplisom • Eletrônica Video Som • Audio Color • Ueta • Celi Video • Brasimac • Love Sons • Politrônica •* ***SC:*** *Som Maior • Lojas York • World Games • Mario Stefano • Benedetti • K.G. •* ***RS:*** *Focos Video • Jô Discos • Lojas Multisom • Simar • Viprom • Palácio Musical • Rádio Vitória • Novelleto • Eletro Rádio Astral • Casa dos Gravadores • Arno Decker • R. B. Livrarias • Tche Video • Griffe • Mil Sons •* ***CE:*** *Eletrônica Adial • Top Data • Eletrônica Musical • Eletroeletrônica Confiança • F. Walter • King Jóia • Eletrônica TV Som • Paraíso • S. Nobre • Vital • Eletrônica TV Rádio • Sol Informática •* ***PE:*** *Game System • Aky Video • Lojas Verão • Super Toy • Eletrônica Yang • Hiper Shock • Master Brinquedos •* ***DF:*** *Lamy Games • Tevebrás • Acqua Marinos • Brashock • DF Shock • Ponto Frio •* ***GO:*** *Brasimac •* ***RN:*** *Game Mania •* ***PA:*** *Fox Video •* ***MS:*** *Brasimac • A. Shock • Tociyassu •* ***MT:*** *Brasimac • Elite Foto • Nova Dimensão •* ***ES:*** *Eletrônica Yung • Eletrônica Rangel • Fokus Som e Imagem • Joalheria e Relojoaria Vieira • Novex •* ***BA:*** *Brudan Som • Comaquel • Dan Shock •* ***AL:*** *M. Shock • Intersom •* ***MA:*** *Zona Franca*

FATAL FURY

MEGA DRIVE

A galera do Mega deve estar rindo de orelha a orelha. Também, não é para menos: primeiro, veio a tão esperada notícia do lançamento de Street Fighter II. E, agora, como se não bastasse, acaba de chegar outro grande sucesso de luta: Fatal Fury. É isso mesmo: inicialmente lançado para os arcades, Fatal Fury deixou a moçada louca na versão para Neo Geo. Foi então lançado para Super Nintendo e, agora, reparando a ''injustiça'', sai também para o Mega.
A história é a mesma em todas as versões. Há cerca de dez anos atrás, o maldoso Geese Howard matou o pai de Terry e Andy Bogart para controlar todas as operações ilegais da parte sul da cidade. Os dois irmãos revoltados sumiram naquela época e reapareceram somente agora para vingar a morte do pai. Mas há um detalhe importante: os dois hoje são mestres nas artes marciais e agora terão de enfrentar uma turminha da pesada.

RAIO-X

TIPO:	Luta
FABRICANTE:	Takara
MEMÓRIA:	16 Megabits
FASES:	8
JOGADORES:	2
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	6
DIVERSÃO:	7

Conheça alguns lutadores

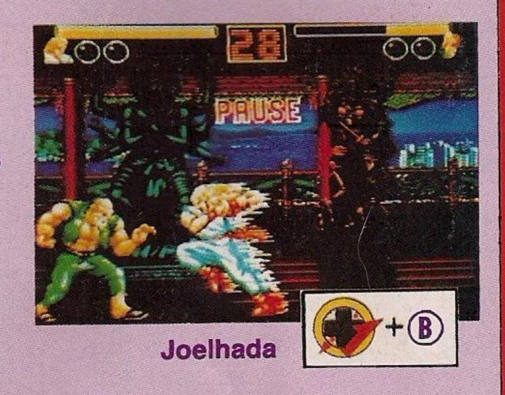
Andy Bogard



Magia

FOTOS: MARIO FITTIPALDI

Data de nascimento: 16/08/1972
Tipo sangüíneo: A
Andy foi para o Oriente logo após a morte de seu pai, para treinar artes marciais. O garotão voltou aos Estados Unidos mestre em todas as artes japonesas.



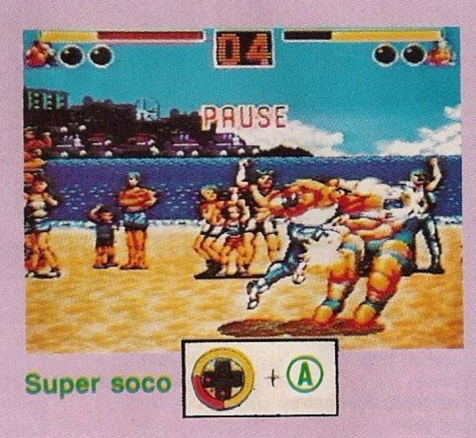
Joelhada

Terry Bogard



Rajada de fogo

Data de Nascimento: 15/03/71
Tipo sangüíneo: O
Terry é o irmão mais velho de Andy e seu treinamento foi feito nas próprias ruas dos Estados Unidos. O moço criou muque e hoje está detonando.



Super soco

Tung Fue Rue



Giratória com os braços

Data de Nascimento: 14/04/1924
Tipo sangüíneo: A
Tung Fue Rue é um mutante e fica extremamente forte quando perde um terço de sua energia. Somente a partir desta hora é que ele pode detonar giratórias com os braços.

Richard Myer



Giratória invertida

Data de Nascimento: 22/02/1962
Tipo sangüíneo: O
Richard é o leão de chácara do bar Pao Pao Café. Ele é muito rápido no ar e adora dar chutes.

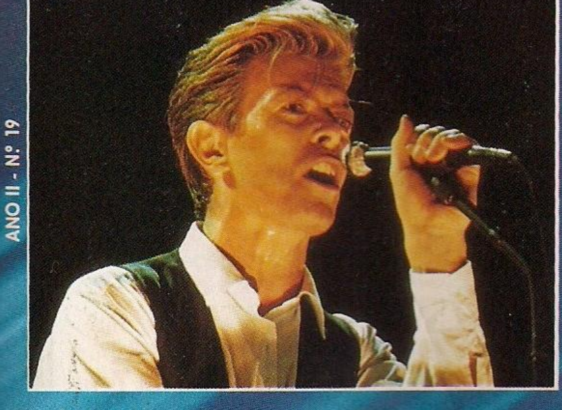
Já nas bancas

GENERAL MIDI: SUA ORQUESTRA DOMÉSTICA

AUDIO news

Cr$ 175.000,

ANO II - Nº 19





ALTO-FALANTES

- DICAS PARA ESCOLHER O MELHOR
- COMO INSTALAR NO SEU CARRO

DAVID BOWIE

AS MIL CARAS DE UM ÍDOLO. E MAIS: MUDDY WATERS, BIG BANDS, ÓPERA, MPB, METAL, NEW AGE...



SUPER-ROTEIRO COM NOVIDADES EM TODOS OS GÊNEROS

IMPORTADOS

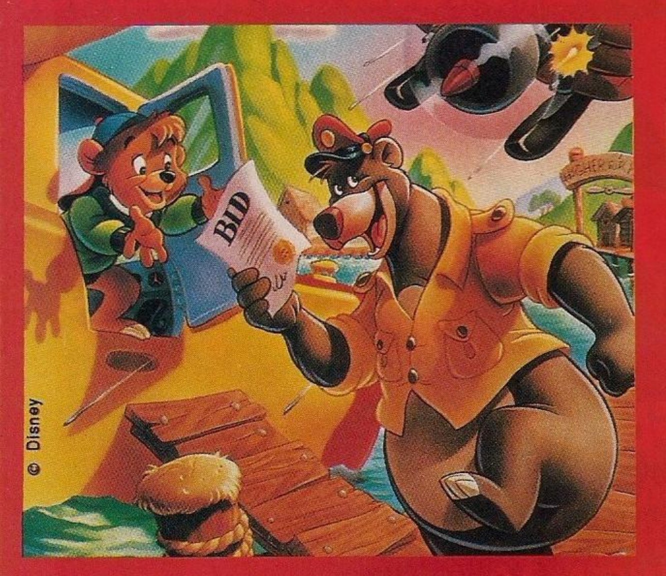
AQUI, AS NOVAS LINHAS SANSUI E KENWOOD

- OS SEGREDOS DO SOM DIGITAL
- DESIGN: O ÁUDIO BEM EMBALADO



O SOM IDEAL EM SEU HOME THEATER

SIGLA EDITORA



TaleSpin



Quico e Baloo são dois simpáticos ursos pilotos. Nesta aventura os dois têm de pegar várias caixas que estão espalhadas pelo mundo inteiro para vencer uma emocionante disputa.
O prêmio compensa: a façanha lhes renderá grana suficiente para que eles fiquem tranqüilos por toda a vida. Mas as coisas não são tão fáceis quanto parecem: os Piratas Aéreos — tradicionais inimigos dos heróis — farão de tudo para atrapalhar os dois. Sua missão é provar que Quico e Baloo são realmente bons.
Vamos Lá!

RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Tec Toy
MEMÓRIA:	4 Megabits
FASES:	10
JOGADORES:	2
DIFICULDADE:	6
GRÁFICOS:	7
MÚSICA/EFEITOS:	6
DIVERSÃO:	6

Desenho animado

Quico e Baloo são os dois integrantes da Esquadrilha Parafuso (Tale Spin) e também os astros principais de um desenho animado, que os tornou bastante populares nos Estados Unidos. Os personagens de Tale Spin já são conhecidos também pela galera do Brasil, que começou a passar no início de maio, aos domingos, pela TV Globo.

Personagens

Neste game você pode escolher com qual dos personagens vai jogar, no modo **1 player**. Descubra suas diferenças:





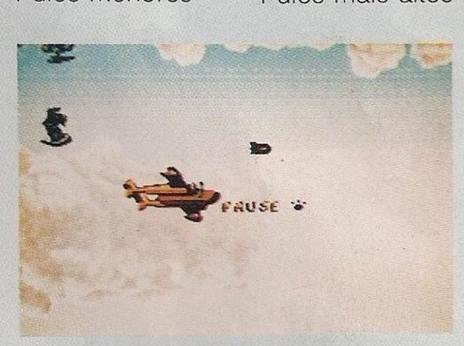
FOTOS: DAUMER DE GIULI

Baloo

Mais forte
Pulos menores

Quico

Mais ágil
Pulos mais altos



Avião

Na fase do avião, o ideal é jogar sempre com um amigo. Deste jeito Baloo controla o avião e Quico, o esqui. Quando o computador controla um dos dois, é um desastre!



Caixas 1

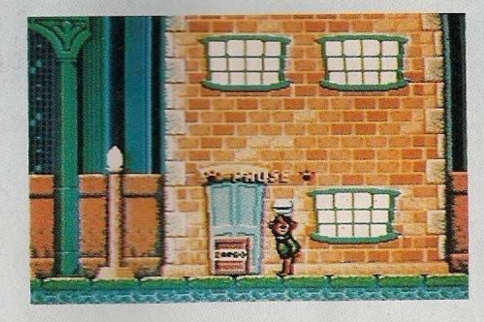
Pegue as caixas ↓ e use-as sempre que precisar para alcançar os lugares mais altos Ⓐ



Dicas

Oxigênio

Toda vez que os heróis estiverem dentro da água e você perceber que as bolhas de ar estão diminuindo, procure rápido um lugar para respirar.



Caixas 2

Os heróis têm de pegar dez caixas com esta tarja branca em cada fase ↓ Estas caixas são a "chave" para que você possa continuar o jogo.

Botão

Sempre que encontrarem este botão os heróis devem pular em cima dele. O botão funciona como um teletransporte. Entre nos lugares, vasculhe tudo e saia.



Ratos

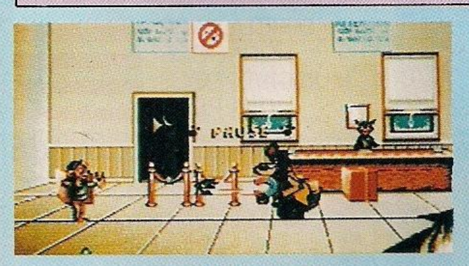
Na fase do esgoto, o ideal é andar sempre abaixado e atirando para detonar com os ratos que vão encher o saco.



Estalactites

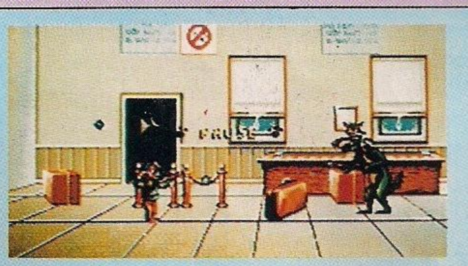
Cuidado com as estalactites que caem na caverna. Elas podem detonar com o seu avião.

SE LIGA NOS CHEFES!



BOSS 1

Atire sempre no urso inimigo e cuidado toda vez que ele jogar o ferro para cima de você. O ferro não pode atingi-lo, mas em compensação pode atraí-lo até o imã e tirar sua energia.



BOSS 2

Atire no lobo sempre que ele apontar a arma em sua direção. Mas fique esperto para não acabar tomando bala.

BOSS 3

O lobo voltou. Use a mesma estratégia para derrotá-lo. Atire sempre que ele apontar a arma para você. Mas cuidado: os tiros do inimigo vêm agora em maior quantidade.



BOSS 4

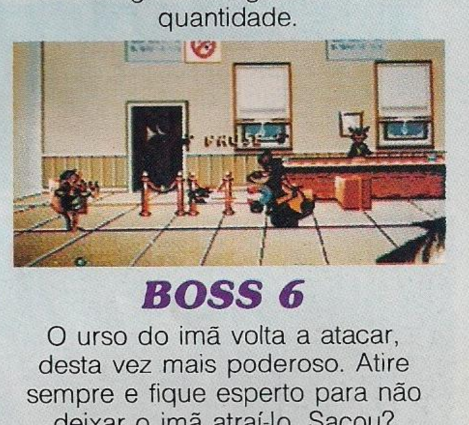
O lobo volta querendo revanche. Não tenha piedade e dispare sempre que ele ameaçar atirar.

FOTOS: DAUMER DE GIULI



BOSS 5

O inimigo agora carrega um ventilador. Pule sempre que ele atirá-lo em sua direção. Assim que pisar no chão novamente, atire no inimigo. Cuidado para não cair no buraco.



BOSS 6

O urso do imã volta a atacar, desta vez mais poderoso. Atire sempre e fique esperto para não deixar o imã atraí-lo. Sacou?



BOSS 7

Agora é a vez do chefe do ventilador atacar novamente. Espere ele jogar a hélice para atirar. Não esqueça de pular, quando ela estiver vindo em sua direção.





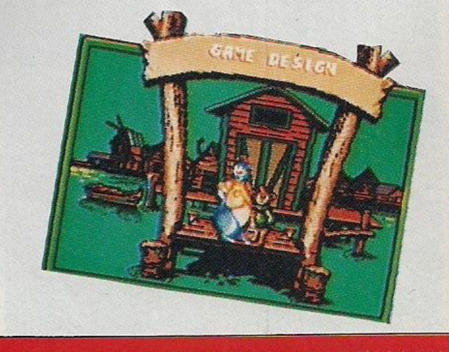
BOSS 8

Este inimigo vai jogar a serra em cima dos heróis. Aproveite esta hora para acertá-lo com tiros.



ÚLTIMO BOSS

Os heróis agora estão no avião e têm de acabar com a nave gigante. Acerte todos os seus canhões e hélices para destruí-la completamente. É preciso paciência e habilidade.



Você sabia que Sonic do Master tem uma fase secreta e dois finais? Pois tem. E, exatamente como na versão para o Mega Drive, o Master também tem as tão famosas esmeraldas que o porco-espinho pode recolher durante o jogo para descobrir um novo final. Infelizmente, não há nenhum macete para começar o jogo já com todas elas como no Mega, mas não se desespere: aqui você encontra o caminho correto de todas as esmeraldas. De quebra, ainda tem vidas e dicas de montão para você não passar apertos na longa jornada. Agora, o negócio é dar tudo por uma esmeralda e arrasar!



FOTOS: MARIO PITTIPALDI



RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Tec Toy
MEMÓRIA:	4 Megabits
FASES:	7
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	7
DIVERSÃO:	8



Para acumular 300 mil pontos e se tornar mais um campeão na Galeria dos Feras, basta completar qualquer uma das fases em no máximo 20 segundos. Isso é possível nas fases **Underground Zone 1 e 2, Sky High Zone 1 e 2 e Aqua Lake Zone 1**. Só tem um probleminha: é que não será possível pegar as esmeraldas dessas fases porque seu tempo estoura. Assim você pode escolher: o recorde ou um novo final.

SONIC HAS PASSED ACT 1

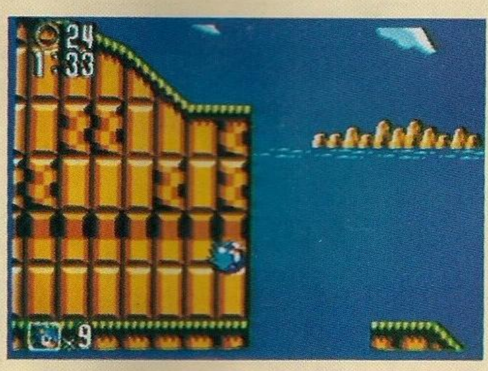
RING 0×100
TIME 300000
SCORE 5400

Underground Zone 1 Vida

Pulando nesta mola, Sonic consegue alcançar a plataforma que está em cima. Não esqueça de deixar o direcional já acionado para a direita. E olha a vida aí!





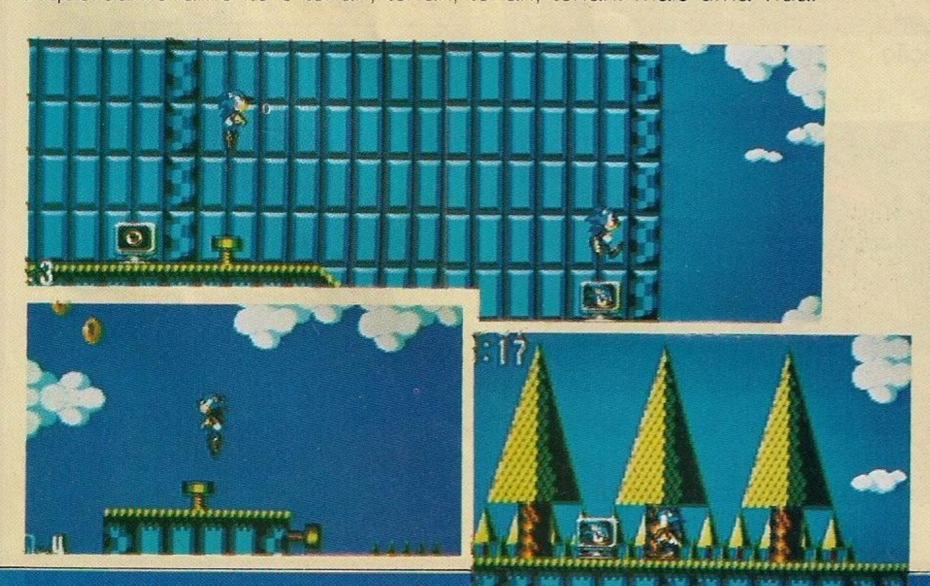


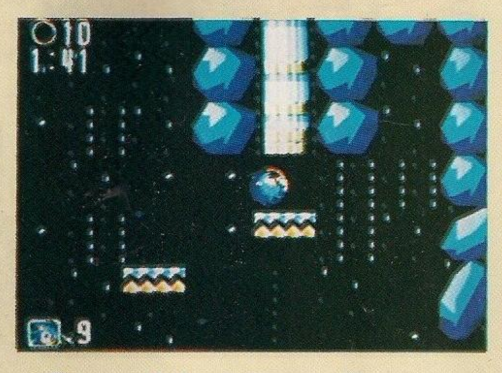
Green Hill Zone 2

No final desta fase, há uma passagem secreta que leva Sonic a mais uma vida.

Sky High Zone 1 Duas Vidas

Nesta fase Sonic pode encontrar duas vidas. A primeira está logo depois da mola, à direita. Andando agora totalmente para a esquerda, pule nesta mola e nas outras três logo em seguida. Seu objetivo é subir. Assim que alcançar a terceira mola, coloque o direcional para a esquerda novamente e tchan, tchan, tchan, tchan: mais uma vida.





Scrambled Eggs Zone 1

Use a plataforma para entrar em mais um cano. Sonic encontrará, rapidinho, mais uma vida.

Manha



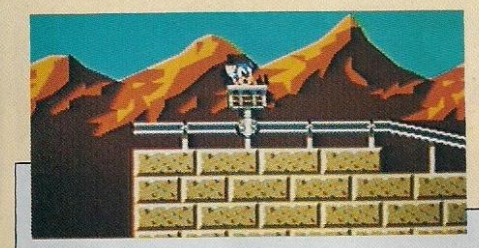


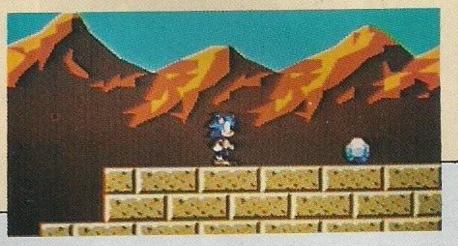
Na Zone 2, não bobeie! O negócio é pular e continuar o caminho por cima. É bem mais curto, e você encontra muitos anéis e também mais uma vida.



Esmeraldas

Sonic deve encontrar todas as seis esmeraldas, que estão escondidas, para achar a fase **Crystal Egg**, que é dividida em três atos. Somente após completar esta fase e enfrentar Dr. Ivo Robotnik mais uma vez, é que Sonic consegue salvar a raposinha Tails, que é o segundo final. Veja agora como conseguir todas as esmeraldas!





Azul Na fase **Underground Zone 2**, vá sempre por cima e entre no carrinho. Assim que a descida estiver acabando, acione o direcional para direita e pule até a plataforma da foto.

Amarela



Andando sempre por cima e indo para a direita, na fase **Sky High Zone 2**, Sonic encontra sua segunda esmeralda. Mas fique esperto para achar os impulsionadores que estão escondidos atrás de algumas nuvens.
O primeiro está no local da foto.

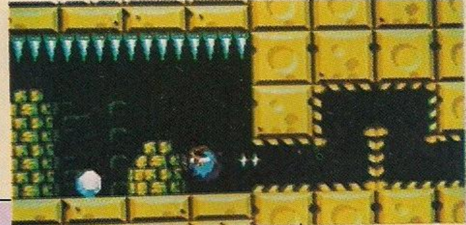


Pule para a direita e deixe Sonic cair reto quando encontrar esta nuvem.



O porco-espinho encontra o segundo impulsionador. Pule para a direita e lá está mais uma esmeralda.





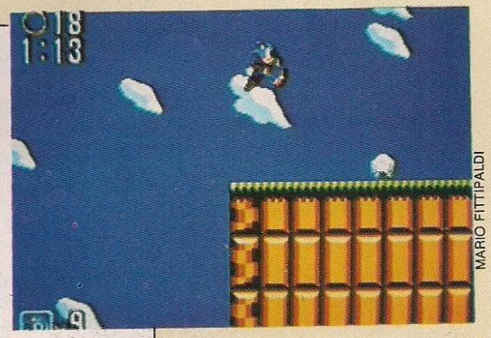
Roxa Entre no local da foto na fase **Aqua Lake Zone** e deixe o direcional para a esquerda. Sonic automaticamente encontrará mais uma esmeralda.



Branca

Assim que chegar nesta mola, na **Green Hill Zone 2**, pule tudo para a direita e Sonic encontra esta plataforma. Pule mais uma vez para a direita e a esmeralda branca estará lhe esperando.



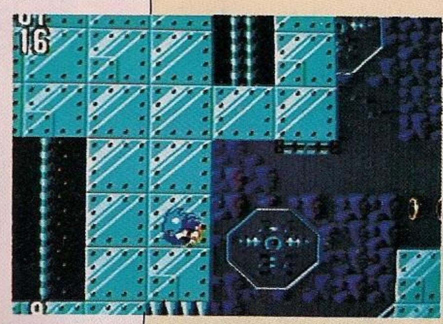


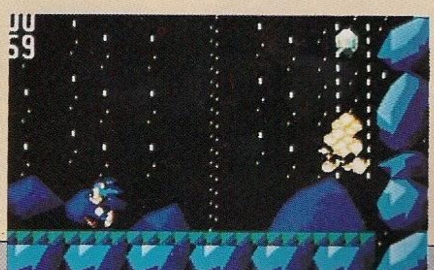
MARIO FITTIPALDI

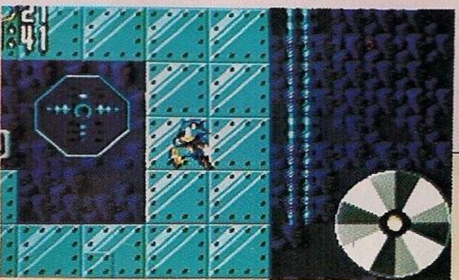


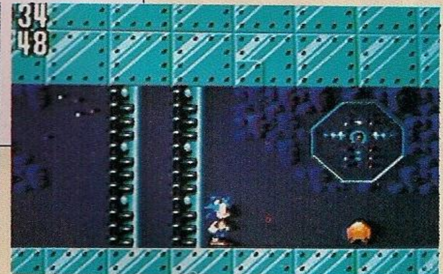
Vermelha

Logo no início da fase Gimmick Mt. Zone entre à esquerda na passagem da foto. Seguindo sempre reto, Sonic encontra uma vida. Na plataforma de cima, há mais uma vida esperando pelo porco-espinho. Subindo sempre, Sonic encontra mais uma esmeralda.









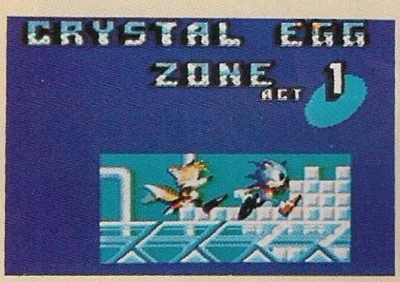
Cinza

Sonic encontra a sexta esmeralda assim que detonar com o inimigo da Scrambled Egg Zone.

FASE EXTRA

Crystal Egg Zone 1 Vida

Logo no início da fase, Sonic já pode encontrar uma vida. Caia no local da foto e fique esperto assim que cair o segundo bloco de cristal. Aqui em cima se esconde a vida.





FOTOS: MARIO FITTIPALDI

Crystal Egg Zone 2 Argolas

Sonic pode fazer a festa com as argolas. Vá pulando nos impulsionadores e o porco-espinho estoura os blocos. Logo em cima várias argolas estão lhe esperando.



Crystal Egg Zone 3 Dr. Ivo Robotnik





Sonic finalmente encontra Dr. Robotnik. Até agora, o porco-espinho havia lutado somente contra seus inventos. No outro final, Sonic também não consegue lutar contra o cientista. Seu inimigo final era um sósia-robô. Acabe com Dr. Robotnik pulando na sua cabeça ou corpo. Mas fique esperto para proteger-se dos raios e dos bichinhos hipnotizados. Para isso, basta ficar dentro do cano dando voltas até que eles sumam, sem mexer no direcional. Sonic tem tempo de acertar o inimigo duas vezes antes de a vingança recomeçar. Acertando dez vezes, e fugindo para o cano, Tails está salva.

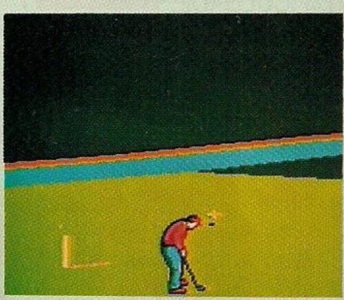


WORLD CLASS LEADER BOARD



World Class Leader Board é um divertido game, em que você poderá praticar o esporte preferido pelos ricos e famosos: o golfe. Aqui você vai participar de um campeonato, com até três amigos — o game permite até quatro jogadores não simultâneos. Seu objetivo é colocar a bola no local onde está a bandeira, dando o mínimo de tacadas possível. Claro, os buracos são numerados, e há uma seqüência para cumpri-los. Entre eles, muitos obstáculos: morros, florestas, bancos de areia, lagos, árvores... Haja dificuldade! Quem conseguir fazer todo o percurso com o menor número de tacadas vence.



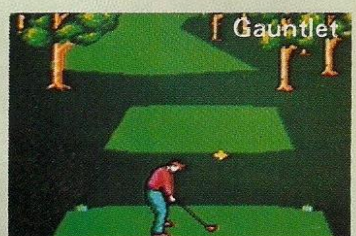


Antes de começar o jogo, você pode treinar suas tacadas (**putting green**) e a mira (**driving range**) também.

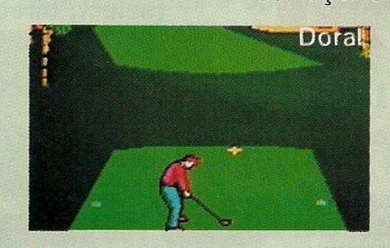


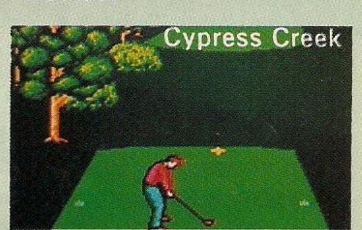
FOTOS: DAUMER DE GIULI

St. Andrews



Neste game é possível escolher o campo em que você vai jogar: **St. Andrews, Gauntlet, Doral** e **Cypress Creek**. O jogo tem três níveis de dificuldade: **novice** (principiante), **amateur** (amador) e **professional** (profissional). Para quem não conhece as manhas, o melhor mesmo é começar em **novice**.







Apertando o botão **2**, você tem uma visão de todo o percurso a ser realizado e do local onde você está.

Novice

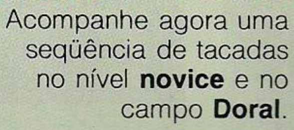
Este é o nível de dificuldade mais fácil que o jogador terá de enfrentar. Aqui a bola segue exatamente a direção de sua tacada, sem sofrer alterações pelo vento.

Amateur

O vento já incomoda quando você joga no nível **amateur**. Suas jogadas agora têm de ser mais planejadas. Fique ligado na direção do vento!

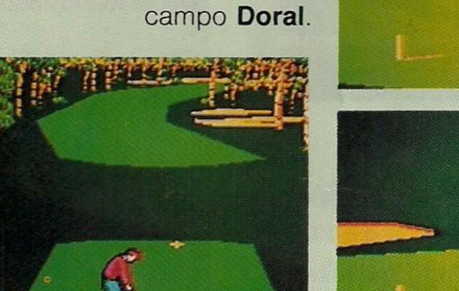
Professional

Para se arriscar a jogar no profissional, você já tem de ter a manha. Aqui o circuito é bem mais difícil, lotado de obstáculos como água e areia. O vento também não vai dar moleza e você terá de provar que realmente é bom.



Novice - Doral

Acompanhe agora uma seqüência de tacadas no nível **novice** e no campo **Doral**.



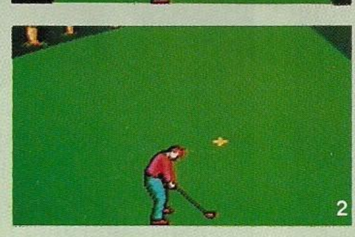
1



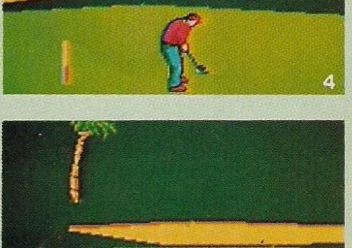
3



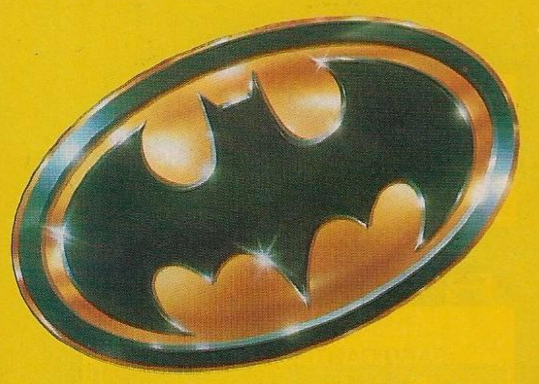
4



2



5



BATMAN™ RETURNS

NINTENDO

Gotham City estava em paz até que Pingüim resolveu se candidatar a prefeito. O maldoso tentará de tudo para assumir o controle da prefeitura, favorecendo os desonestos e "fechando os olhos" para o crime organizado. E, lógico, utilizará os golpes mais sujos para acabar com seu arquiinimigo Batman. Confira as principais dicas deste game.



RAIO-X	
TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Konami
MEMÓRIA:	2 Megabits
FASES:	6
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	6
MÚSICA/EFEITOS:	5
DIVERSÃO:	6

Passwords

2ª fase: 2-1) D95765849B55
2-2) ZD7!87XX9X28
3ª fase: 3-1) X95!65BB5166
3-2) 81176177D323
4ª fase: 4-1) 1D7ZX7Y!52X9
4-2) 2D7*X7Y966*9
5ª fase: 5-1) 2D72XZYY6*!!
6ª fase: 6-2) Y53183!!2548

Gotham Plaza (1-1)

Enfrente o inimigo da moto com voadoras (A) e (B) ou bat-rangues (select e direcional ↑ + (B)). Mas cuidado para não ser atropelado por ele.



Gotham Plaza (1-2) Boss

O inimigo da fase é este grandalhão aí. Primeiro ele vai tentar acertar Batman com uma lata. Desvie e acerte socos nele sem parar. Mas fuja toda vez que ele rodar o braço. Assim que derrotar o adversário, Batman ganha um bônus que lhe dá uma chance de completar o medidor de energia quando necessário.

Shreck's Department Store (2-1)

Acertando um soco no hidrante, Batman ganha quatro bat-rangues para sua coleção e ainda, de quebra, mil pontos. Lance a corda nos olhos dos gatos (select, direcional + (B)) e em alguns lugares você conseguirá itens.





Shreck's Department Store (2-2)



O helicóptero fica rondando Batman e jogando bombas que fazem buracos no chão. Cuidado para não cair nestes buracos e acabar indo para a fase de baixo. É puro atraso. Use a batcorda para acertar o helicóptero.

FIQUE ESPERTO
A cada 10 mil pontos, Batman ganha um bônus de energia.

Shreck's Department Store (2-3) Boss

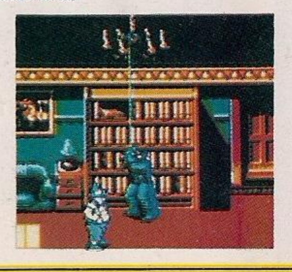
Batman terá de enfrentar agora a terrível Mulher-Gato. Acerte voadoras e socos na adversária e ela não resistirá por muito tempo.



Ice Princess (3-1)

Assim que encontrar a janela aberta, suba usando a batcorda e pegue todos os itens que estão escondidos no lustre.







Ice Princess (3-3) Boss

O inimigo agora é este espadachim. O segredo para acabar com ele é dar porradas. Mas fique esperto e esquive-se de todas as suas investidas. Mas uma surpresinha espera por você: o inimigo da primeira fase volta a atacar. Use a mesma tática, socos e bat-rangues, tomando sempre cuidado com suas rodadas de braço.

Circus Train (4-1)

Agora com o bat-móvel, distribua tiros (B) para todos os lados e não esqueça de apanhar os itens que passam pelo seu caminho. Cuidado com os capangas de Pingüim que tentarão tirar energia do herói.



Circus Train (4-2)

Acerte socos nas bailarinas seguidas vezes para liqüidá-las. Não esqueça de pegar os itens que se escondem nas caixas.

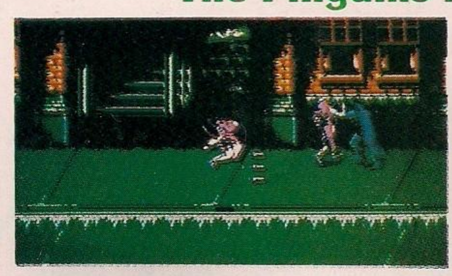


Circus Train (4-3) Boss

Acerte socos toda vez que o inimigo do realejo der um descanso. Fuja ainda dos tiros que seguem Batman por toda a parte.



The Pinguins Armies (5-1)



As inimigas com facas estão cada vez mais bravas. Acerte-as com socos sempre que elas se aproximarem. Defenda-se (direcional para ↓ e (B)) quando elas tentarem esfaqueá-lo.

The Pinguins Armies Boss (5-2)

Batman terá de enfrentar Pingüim pela primeira vez. Agora ele está sentado em um pato mecânico. Atire bat-rangues até que eles acabem. Fique então na parte verde-clara da tela e cuidado para não ser atingido pela bola de energia que sai do olho do pato e pelas bombas que o inimigo atira. Fuja sempre com rasteiras para o lado direito. Volte então para o canto esquerdo e acerte socos no inimigo. Agora você deve ficar na parte verde-escura, aqui você não é atingido pelas bombas. Repita a operação até liqüidar o inimigo.



Artic World (6-1)

Acabando com estes motoqueiros, Batman recebe como prêmio da foca, que está no alto da tela, um coração de energia.

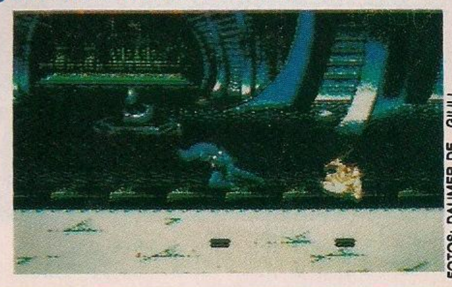




Artic World (6-3) Inimigo final

Pingüim volta a atacar. Fuja das pontas do guarda-chuva e das bombas que o inimigo ataca do alto. Quando ele descer, detone socos e voadoras. Os bat-rangues também podem ser muito úteis. Fique ligado, pois Pingüim não desiste assim tão fácil...





FOTOS: DAUMER DE GIULI

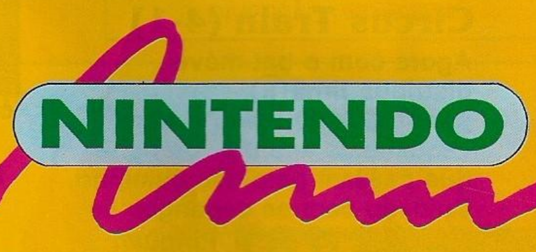


GARGOYLES QUEST II

THE DEMON DARKNESS

Há muito, muito tempo atrás, antes mesmo de a raça humana aparecer, vivia na Terra um monstro chamado Firebrand. Ele sonhava se tornar um herói e para isso praticava no Centro de Treino dos Guerreiros da cidade de Ghoul Realm, em Entudria. Um certo dia, o rei da cidade o chamou para entregar-lhe o cetro da bravura e uma importantíssima missão: salvar o mundo de Entudria do maléfico Tryon.

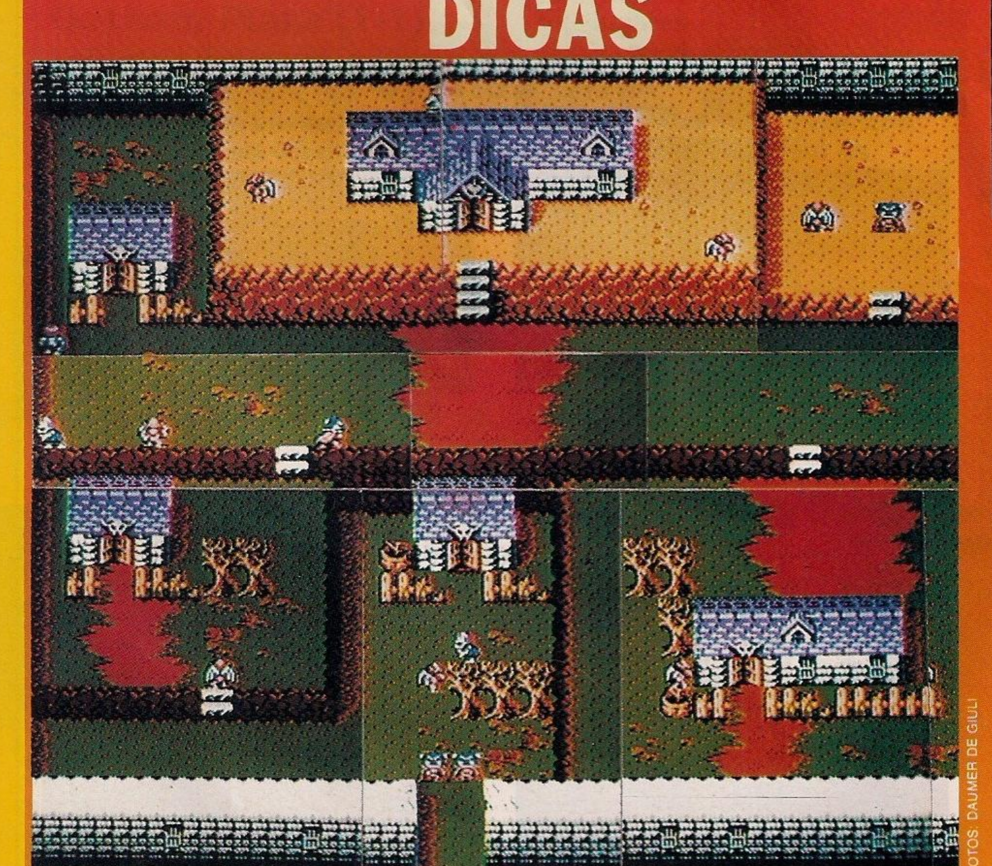
Gargoyles Quest II parece, em um primeiro momento, um RPG. Mas suas fases são feitas da mais pura ação. O pessoal da Capcom caprichou, e o game é bastante interessante. Dá só uma espiadinha!



RAIO-X

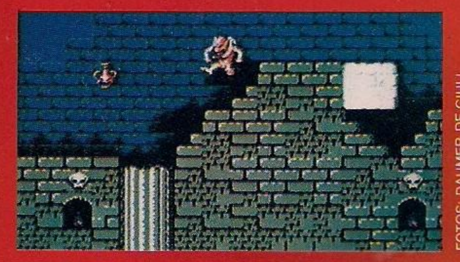
TIPO:	Aventura/RPG
FABRICANTE:	Capcom
MEMÓRIA:	4 Megabits
FASES:	Indefinidas
JOGADORES:	1
DIFICULDADE:	8
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	7
DIVERSÃO:	7

DICAS



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Este é o mapa de Etruria, a primeira cidade onde Firebrand deve entrar para se tornar um guerreiro. O Centro de Treinamento está no canto inferior direito da cidade. Vamos lá!



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Firebrand precisa pegar este pote. Para alcançá-lo, pule usando o botão A. Assim que Firebrand começar a descer, aperte A novamente.

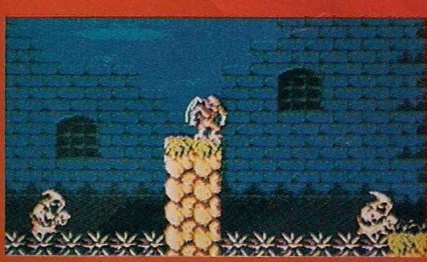
Saindo do centro de treinamento, o monstro precisa ver o rei. Mas há uma longa jornada para você chegar até ele.



Entre nesta porta e Firebrand encontrará o primeiro mestre de fase.



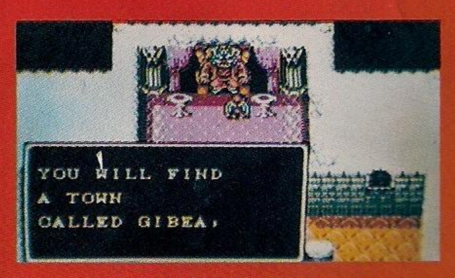
Este monstro esquisito é o primeiro inimigo do game. Fique esperto porque ele vai dar trabalho.



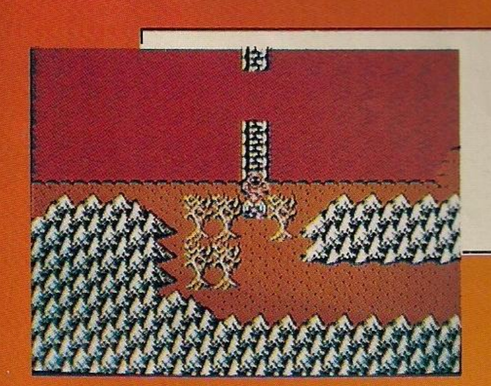
Para chegar a Gibea, o monstro terá de enfrentar um mar de lava. Destrua estes druidas e atravesse numa boa.

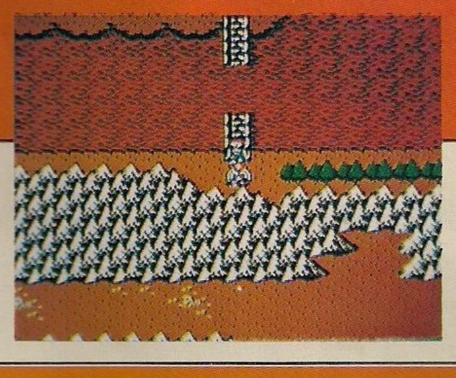


E olha aí o rei. Coitado, ele está todo machucado após ter sido derrotado durante o último conflito. E o pior: ele está aprisionado por uma mágica e somente Samuel, que vive na cidade de Sidon, sabe como livrá-lo. Adivinha qual é a sua próxima missão?

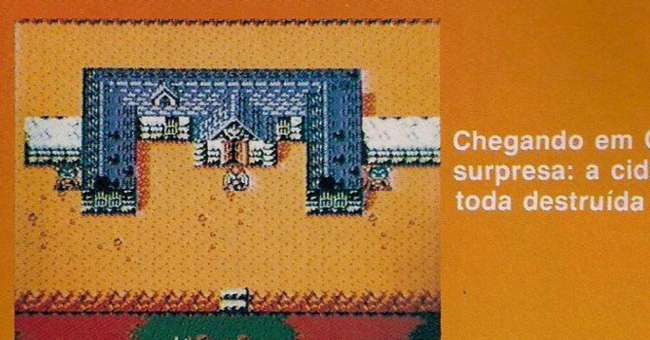


O rei fica feliz em reencontrar Firebrand e lhe dá as garras do espectro. Com elas o monstro agora pode escalar paredes e deve encontrar o rei de Gibea, que fica a oeste da cidade onde você está.

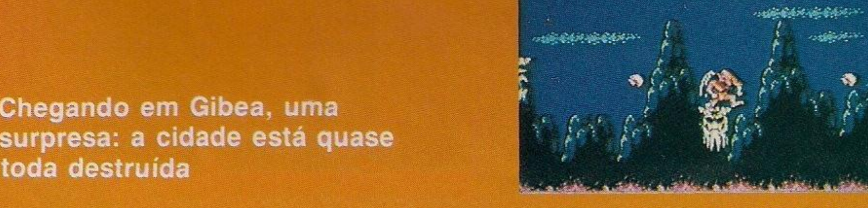




O caminho até Sidon é difícil e o homem que guarda a ponte fica impressionado com a sua coragem em tentar atravessá-la. Por isso ele lhe dá uma armadura do dragão.



Chegando em Gibea, uma surpresa: a cidade está quase toda destruída

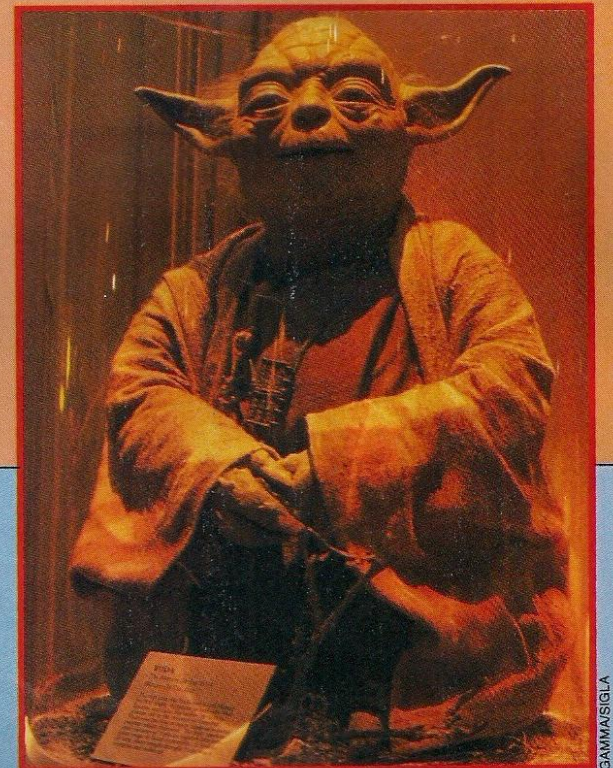


Saca só a dificuldade que é para atravessar o abismo

GAME BOY

STAR WARS
THE EMPIRE STRIKES BACK

O vilão Darth Wader está de volta e acaba de raptar a princesa Léa. Sua missão não é das mais fáceis: salvar a moça que está escondida em Cloud City. A ajuda do velho Jedi Yoda será indispensável agora. Ele vai treinar você, Luke Skywalker, para o combate final. Boa sorte!


GAMMA/SIGLA

O Império Contra Ataca é o segundo e melhor filme da trilogia de Guerra nas Estrelas. Produzido por George Lucas, ganhou dois Oscars: de som e efeitos especiais.

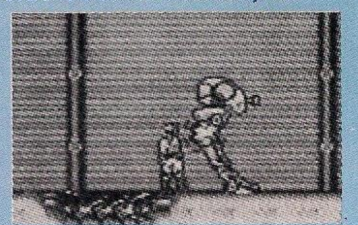
RAIO - X

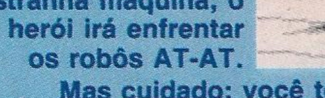
TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Capcom
MEMÓRIA:	2 Megabits
FASES:	Não fornecidas
JOGADORES:	1

Luke Skywalker está nas cavernas de gelo e deve destruir as paredes falsas para encontrar energia e passagens secretas.


FOTOS: ARQUIVO

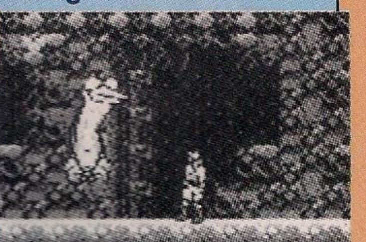
Acabe com o inimigo atirando pelas costas. Manha, né?!

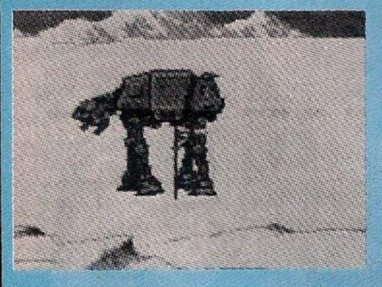




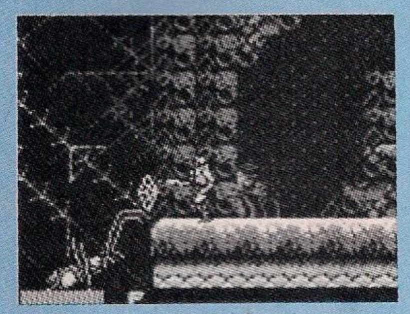
Agora a bordo desta estranha máquina, o herói irá enfrentar os robôs AT-AT. Mas cuidado: você tem somente cinco mísseis para isso.

Procure Yoda em Dagobah. Mas muito cuidado com os adversários que saem de dentro dos buracos por onde você passa.



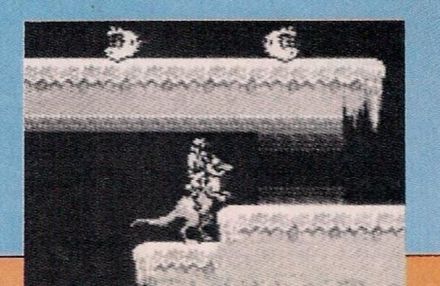


Assim que seus mísseis acabarem o jeito será enfrentar os inimigos cara a cara. Arremesse sua nave contra o AT-AT e quando estiver no chão atire embaixo do monstro. Não esqueça de certificar-se de que os robôs realmente foram detonados.



Ainda em Dagobah, fuja das aranhas. Mas se você preferir acabar com elas, fique no canto da plataforma e atire na diagonal. Não tente pular em cima das monstras de jeito nenhum. Sacou!?

Aqui Luke encontra uma Light Saber (espada de luz), que lhe dará maior poder durante as lutas. Para pegá-la, suba na plataforma e corra para a esquerda rapidamente, sempre desviando dos inimigos.





FOTOS: DAUMER DEGIULI



Quando um game é bom e divertido não dá outra: acaba sendo relançado em outros sistemas. Com Lemmings não foi diferente. Depois de versões para Super Nintendo, Mega Drive e Master System, chega a vez destas estúpidas criaturas na telinha do Game Gear. VIDEOGAME mostra aqui algumas dicas para você enlouquecer um pouco menos desta vez, neste game em que rapidez de raciocínio e capacidade de estratégia andam lado a lado.

Os Lemmings

Os lemmings são pequenos roedores que habitam as regiões nórdicas (Suécia, Noruega e Finlândia). Ficaram famosos pela característica de promoverem um suicídio coletivo quando a população de um grupo aumenta muito. Seu objetivo no game é justamente evitar que eles se suicidem, dando instruções a alguns deles para que o caminho de casa seja seguro.



Dicas

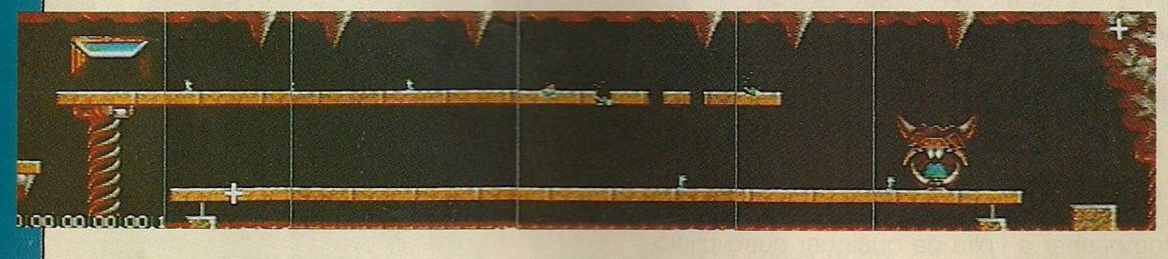
Nível: FUN
Level: 2
Password: TGNSVLWM
10 Lemmings (Salve 10% em 5 minutos)

Essa fase é só um aquecimento — de tão fácil. Basta acompanhar as criaturinhas até o fim da plataforma e dar um pára-quedas na mão de cada uma. Moleza, não?



Nível: Tricky Level: 2
Password: YQSOGNSU-10 Lemmings (Salvar 100% em 3 minutos)

Esta fase é fácil mas requer um pouco de habilidade. Acompanhe o primeiro Lemming até um pouco antes da borda e faça-o cavar. Desta forma sucessivamente faça o mesmo com todos os outros, mas sempre cavando um pouco antes do buraco que o Lemming anterior fez. Bico!



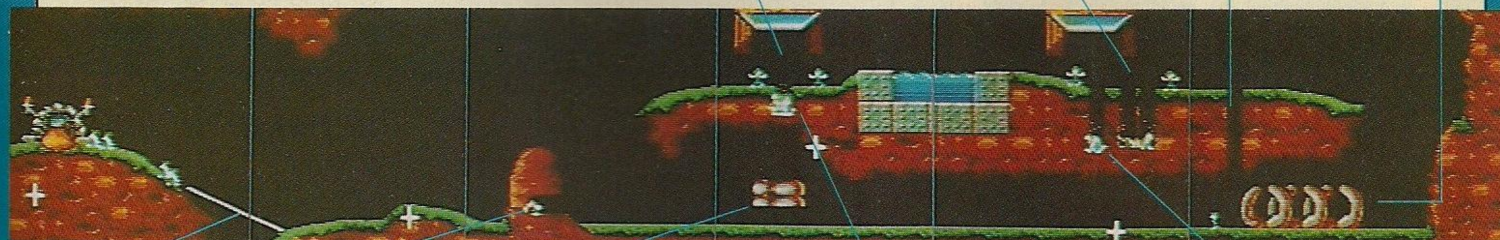
Nível: Taxing Level: 2
Password: ZSFKUJSF
20 Lemmings (Salvar 80% em 5 minutos)

de Lemmings. Se com uma não é fácil, imagine com duas!

1 - Comece colocando dois Lemmings bloqueando os demais na saída da esquerda.

2 - Na saída da direita deixe um Lemming escapar e aí coloque mais dois Lemmings bloqueando os demais.

3 - Mande esse que você deixou escapar cavar um buraco para baixo, antes deste osso.



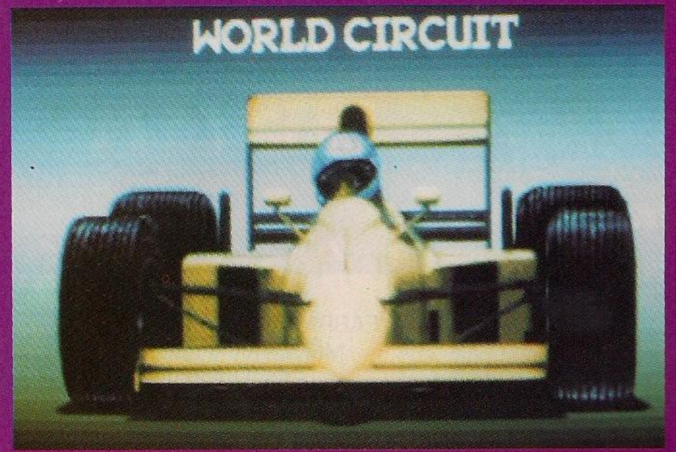
4 - Agora mande-o cavar para a frente esta pedra...

5 - ...e esta montanha.

6 - Nesse ponto construa uma escada.

7 - Com o caminho pronto faça qualquer Lemming preso cavar para baixo aqui...

8 - ...e aqui. Pronto. Agora, é só explodir os Lemmings bloqueadores que todos os que ficaram presos chegam em segurança.





RAIO-X

TIPO: Simulador
FABRICANTE: MicroProse
MEMÓRIA INSTALADA: 5 Megabytes
CONFIGURAÇÃO MÍNIMA: PC-AT 386; 4 Mb RAM, HD, Adaptador Gráfico VGA
PERIFÉRICOS COMPATÍVEIS: Placa de Som: Ad Lib; Sound Blaster, Roland Joystick; mouse
DESAFIO: 8
DIVERSÃO: 9

A Brasoft Games acaba de lançar no Brasil um simulador de Fórmula 1 chocante: World Circuit. Pilotar este game é demais! O jogo tem detalhes incríveis: todos os carros têm as cores e números reais e os dezesseis circuitos são perfeitos. As subidas, curvas e zebras são exatamente como as das pistas originais do campeonato de F1 de 1991. Mas ao contrário do que possa parecer, o jogo não é velho. O game só começou a ser desenvolvido no início de 92, após o término do campeonato, e um programa como este exige no mínimo um ano para ficar pronto. É possível apenas praticar em qualquer dos 16 circuitos, disputar uma única corrida ou ainda um campeonato inteiro.

Os nomes dos pilotos e suas equipes não são reais por problemas de direitos autorais. Mas é possível alterá-los a gosto. Os mais fanáticos podem até reconstituir o campeonato de 91. Outro lance legal neste game é que até 26 jogadores podem disputar uma mesma corrida. Cada um escolhe um dos carros disponíveis e o número de voltas que vai dar. A partir daí, cada um dos jogadores vai se alternando no computador. Enquanto um corre os outros 25 carros são pilotados pelo computador.

Outra maneira de jogar World Circuit é via modem (através da linha telefônica). Neste caso, pelo menos dois carros podem ser dirigidos ao mesmo tempo. Há também a possibilidade de os dois computadores ligados serem divididos entre os jogadores.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

PONTOS DE VISTA

Você pode dirigir seu carro de dentro, com a visão do piloto, ou de fora, com visão de trás. As setas esquerda e direita alternam estas visões. É possível também acompanhar a volta de qualquer outro piloto. As setas para cima e para baixo alternam os carros, e a tecla Home volta ao seu carro. Demais!

DIRIGINDO

Acelerador - tecla **A**
Freio - tecla **Z**
Aumentar marchas - **Alt**
Reduzir marchas - **espaço**
Direção - **< e >**





HELP

O game permite que o corredor principiante use uma série de auxílios para pilotar. Você pode ligá-los e desligá-los quando quiser, usando as teclas de função (de F1 a F6).



Freio automático (F1)
Câmbio automático (F2)
Volta para pista automática, após uma rodada (F3)
Carro indestrutível (F4)
Melhor traçado da pista (F5)
Sugestão de marcha para a próxima curva (F6)





FOTOS: DAUMER DE GIULI

Toda vez que entrar no box, você pode acertar o seu carro. É só apertar a tecla Z. Você pode regular a inclinação das asas dianteira e traseira, o equilíbrio dos freios, tipo de pneus e a relação de marchas.
Ainda no box, durante a classificação para uma corrida, você pode acompanhar no computador o tempo dos outros pilotos, quanto falta para terminar a classificação e quantos carros já estão na pista.



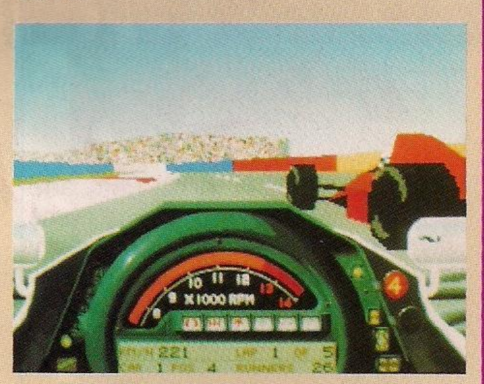


Se você estiver com o câmbio manual, não fique acelerando à toa. Espere que o sinal fique verde para acelerar. Caso contrário seu carro patina na pista e você perde muitas posições.

ULTRAPASSAGENS

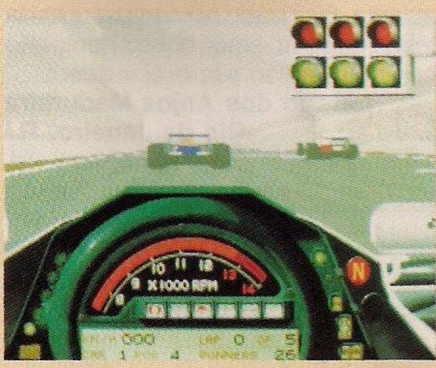
Há dois jeitos para ultrapassar um adversário. Se você tiver com o freio manual, o segredo é retardar a freada e entrar com tudo na curva. Haja habilidade! Já se o freio for automático, o melhor é abandonar o traçado ideal para emparelhar com o adversário e ultrapassá-lo. Cuidado porque fora do traçado é bem mais difícil completar a curva.





CLIMA

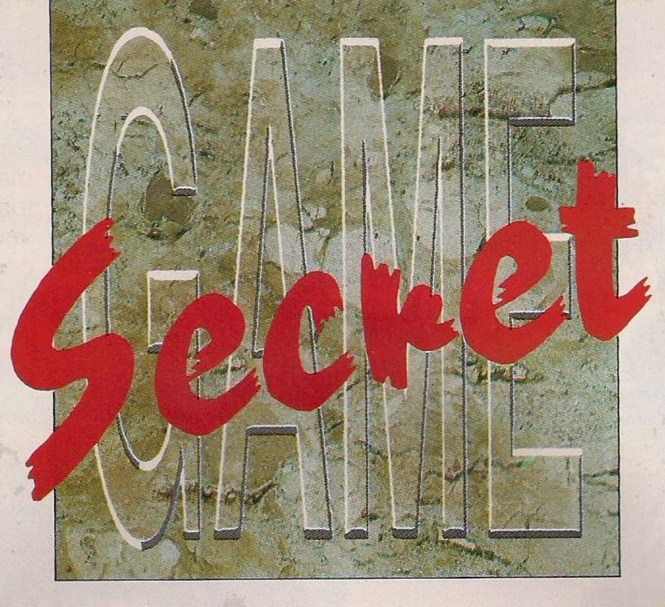
Tome cuidado: a chuva pode cair — e como. Nesse caso, use pneus para piso molhado (**Wet**). E esbanje toda a sua vocação de Senna para vencer. Em **Practice** (prática), **Quick Race** (corrida rápida, sem sessão de classificação) e **Single Race** (uma única corrida, com sessão de classificação e possibilidade de regulagens no carro), você pode escolher se vai chover ou não.
E, se depois de tudo isso, você conseguir vencer, aí é só curtir a volta da vitória, com direito ao cumprimento dos bandeirinhas e tudo!





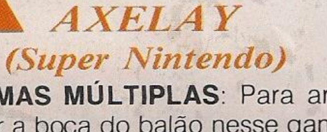


VEJA ANÚNCIO NA PAG.15





FOTOS: ARQUIVO



AXELAY
(Super Nintendo)

ARMAS MÚLTIPLAS: Para arrebentar a boca do balão nesse game, atirando com três armas ao mesmo tempo e mísseis, faça assim: na tela de apresentação selecione **SET UP**. Aí, você pode configurar a função de cada botão do controle. Coloque as funções dos botões **A**, **B**, **X**, **L** e **R** no botão **Y** e.... pronto! Sua nave agora está arrasadora.

John Soldera
Caxias do Sul, RS

PSYCHO FOX
(Master System)

COMO PULAR FASES: Na 1-3 há uma série de molas. A dica é ir subindo, até chegar na penúltima mola do lado direito. Vire-se para a direita e fique bem no cantinho da mola. Agora, pule socando rapidamente até conseguir quebrar o céu, encontrando uma passagem secreta. Entrando, existem dois caminhos: no de cima, pela bisnaga que sai chocolate você chega na fase 4-1. No de baixo, é só entrar na primeira bisnaga para chegar na fase 5-1.

Maycon Ricardo Sedrez
Blumenau, SC

THUNDER FORCE IV
(Mega Drive)

99 VIDAS: Para conseguir esta moleza, é preciso entrar na tela de **Options**, pressionando **A**, **B**, **C** e **Start** simultaneamente. Leve o cursor até a palavra **STOCK SHIP**, onde você seleciona o número de vidas, e selecione o número 0 (zero). Pressione START novamente e você começará o jogo com 99 vidas.

Antônio Nunes da Silva
Manaus, AM

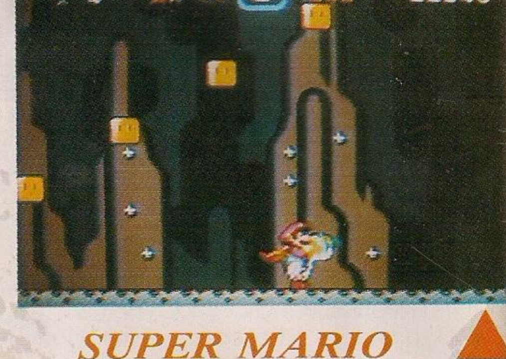
WOLVERINE
(Nintendo)

DETONE SABERTOOTH: A melhor maneira — e a mais rápida — para detonar Sabertooth, é disparar rápida e repetidamente a maior quantidade possível de golpes, fazendo com que ele vá fugindo em direção ao abismo, localizado no canto direito da tela. Nesse abismo, nosso herói não cai, mas o vilão sim e aí... adeus!

Rodrigo dos Anjos Madureira
Rio de Janeiro, RJ

Rodrigo da Silva Paixão
Alvorada, RS

Dávison Fagundes Marins
São Gonçalo, RJ



SUPER MARIO WORLD

MOVIMENTE-SE MAIS RÁPIDO NO MAPA: Para andar mais rápido de um mundo para outro, você deve usar a Star Road. Aí vão as cinco passagens indicadas pelas pontas da estrela:

1.ª passagem - mundo 2 (Donut Secret House)
2.ª passagem - mundo 3 (Vanilla Dome 3)
3.ª passagem - mundo 4 (Cheese Bridge Area)
4.ª passagem - mundo 5 (Forest of Illusion 4)
5.ª passagem - mundo 7 (Valley of Bowser 4)

ATALHO PARA A CHOCOLATE ISLAND: Para abrir caminho para o castelo da Forest of Illusion e depois ir à Chocolate Island, faça o seguinte: vá à Forest Illusion 3 e entre no último cano verde (o mais alto) da fase. Lá encontrará a chave e a fechadura que abrirá o caminho para o castelo. Para quebrar os blocos que impedem que você pegue a chave, suba em cima deles e aperte A. Um detalhe: os mundos devem estar ''abertos'' (com as fases completadas) para que você possa entrar neles!

Fábio Luiz dos Santos
São Paulo, SP

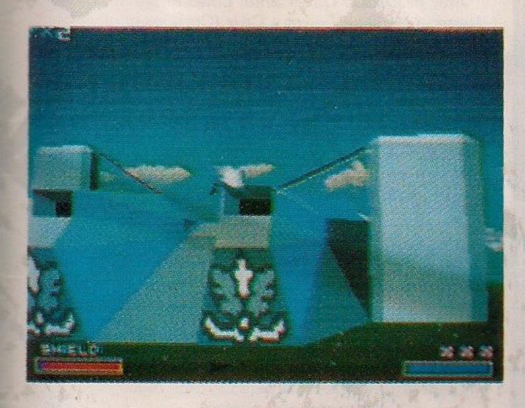


FOTOS: ARQUIVO

NIGEL MANSELL F-1 CHALLENGE
(Super Nintendo)

DISPUTE A ÚLTIMA PROVA: Que tal ser o campeão mundial de Fórmula 1? Com esta senha, você disputa a última corrida, mas já acumulou pontos suficientes para ser campeão. Anote aí:
92ZRRTL071MGJ02XFB.

Anderson From Pizzoloto
São Paulo, SP



STARFOX
(Super Nintendo)

TIROS DUPLOS NA PRIMEIRA FASE: Fique atento quando surgirem os arcos, logo no início da fase. Passando por eles, vai aparecer um azul e mais extenso. Passando por ele você encontra o item do tiro duplo!
BOMBAS EXTRAS: A primeira é fácil: ela está rente ao chão, na planície em que os robôs mecânicos carregam os pilares. A segunda está mais bem escondida: você tem de passar à direita da torre que possui o distintivo aliado, sobrevoando a torre vermelha e pegando a bomba. Desvie rápido para a direita para não bater!

Luciana D'Elboux Rodrigues
São Paulo, SP

MORTAL KOMBAT
(Arcade)

MAIS GOLPES: Você acompanhou, em Game Secret de **VIDEOGAME** 26, os melhores golpes para detonar os inimigos com os lutadores Sonya, Johnny Cage e Kano. Agora você pode conferir os golpes de Raiden, Scorpion, Sub-Zero e Liu Kang. Saca só!

Raiden:
Empurrão de torpedo: esquerda duas vezes e direita.
Teletransporte: para baixo e depois rapidamente para cima.
Rajada de relâmpago: para baixo, diagonal inferior direita e soco baixo.
Golpe mortal: duas vezes para a direita, três vezes para a esquerda e soco alto.

Sub-Zero:
Rajada de gelo: para baixo, diagonal inferior direita, direita, e soco baixo.
Rasteira: a qualquer distância pressione simultaneamente o direcional na diagonal inferior esquerda, soco baixo, bloqueio e chute baixo.
Golpe mortal: para a direita, para baixo, para a direita e soco alto.

Scorpion:
Golpe de lança com pulo: para a esquerda duas vezes e soco baixo.
Teletransporte: para baixo, diagonal inferior esquerda, esquerda e soco alto.
Golpe mortal: mantenha o botão de bloqueio pressionado e aperte duas vezes para cima.

Liu Kang:
Bola de fogo: duas vezes para a direita e soco alto.
Voadora: duas vezes para a direita e chute alto.
Golpe mortal: dê um giro de 360º no direcional no sentido contrário ao do seu adversário.

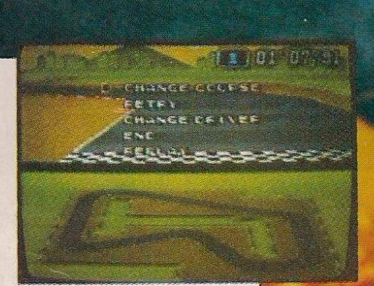
É isso aí! Um detalhe: estas seqüências valem quando o seu lutador está à esquerda de seu adversário. Quando ele estiver à direita, os comandos devem ser dados invertidos. Falou?

Game Secret também publica as dicas do leitor. Se você tiver um super-segredo, aquela dica "da hora" ou ainda **passwords**, não perca tempo. Escreva para Sigla Editora, Revista **VIDEOGAME**, seção Game Secret: Rua Alice de Castro, nº 60, São Paulo, CEP: 04015-903. Sua dica pode ser publicada.

GALERIA DOS FERAS
RECORDS

Confira os novos integrantes da Galeria dos Feras e não deixe de participar. É só tirar uma foto do seu recorde e mandar aqui para a gente, não esquecendo de escrever, no verso, o nome do jogo, o sistema, a pontuação e o seu nome. Este mês não recebemos recordes novos do sistema Master System na redação. Aí, galera, tá na hora de acordar!

SUPER NINTENDO



POWER ATHLETIC — Tiago D. Meira Lima — Terminado
TINY TOON — Tiago D. Meira Lima — Terminado
JAKI CRUSH — Bruno P. Guerra — 999.999.900
FIRE POWER 2000 — Bruno P. Guerra — 829.105
THE ADDAMS FAMILY II — Bruno P. Guerra — 999.900
SUPER MARIO KART — Equipe Vulcan A. J. E.
Best time (Mario Circuit I) — 1'07'91
F-ZERO — Equipe vulcan A. J. E.
Best time (Death Wind I) — 1'47'41
Best lap (Death Wind I) — 0'20'49

MASTER SYSTEM

ALIEN 3 — Paulo Roberto Nunes de Souza — 66.570
ASTERIX — Dionísio Cason — 3.492.600
BATTLE OUT RUN — Isabel da Costa Lorite — 204.500
MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO — Dionísio Cason — 9.999.920
SONIC THE HEDGEHOG 2 — Daniel Francoy — 1.575.100
STRIDER — Laurentino da Costa Lorite — 34.920



MEGA DRIVE

HELLFIRE — Fred Bugmann — 434.235.340
E-SWAT — Fred Bugmann — 99.982.600
TROUBLE SHOTTER — Fred Bugmann — 999.999
CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS — Fernando G. Viana — Terminado
DEADLY MOVIES — Gabriel Haeser — 1.129.000

NINTENDO

BOMBERMAN — Marcelo Hideo Okamoto — 999.999.800
BLADES OF STEEL — Equipe Nes Tendo — Terminado
KUNG FU — Fausto Machado Tiemann — 138.500
ROBOCOP 2 — Eric Macedo Massa — 15.788.200
ASTYANAX — Equipe Nes Tendo — 9.999.900
BATTLETOADS — Gilmar Nobre da Silva — 999.999



DIRETORES
Maria Célia Furtado
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO:
Diretor Editorial:
Josias Silveira (responsável)
Redator-Chefe:
Roberto Araújo
Editor:
Mário Fittipaldi
Editora convidada
Silvia Szarf
Colaboradores:
Toni Cavalheiro, Alexandre Barros da Silva, Luiz Carlos Mazzaferro Júnior, Fernando Paternostro Araújo, Betto D'Elboux e Mário B. Câmara Filho.
Fotos: Studio Norberto Marques.
Revisão:
Rosana Mauro.
Arquivo:
José dos Santos Silva
Projeto Gráfico:
Herbert Frederico

EDIÇÃO DE ARTE
Paulo Affonso Soares (Supervisor)
Herbert Frederico (Editor de Arte).
Shirley Vieira e Francisco Ferrari Filho (Diagramação).
Beto F. Leite, Marcelo M. Rainho e Manoel Marcelo Valverde (Arte Final).
Rivaldo L. Jucá (Produção Gráfica).
Soraya Maria P.M. Corrêa (Secretária).
José Francisco Cavalcante, Luisa Maria V. Negretti e Eliane Ferreira Cruz (Composição).

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Gerente
Luiz Eduardo Grecco
Representantes SP:
Angela Taddeo, Silvana Amato, Maria Silvia Varella e Antônio Carlos C. Silva
Gerente de Novos Negócios:
Marcos Barros
Coordenadora de Apoio às Vendas:
Ulla Schöffel e Marília Elisabete R. Leite
Arte:
Ana Cláudia de Almeida Delfini (Criação), Rui Semede (Assistente de Arte).
Laércio da Silva (Tráfego).
ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS:
Arlete M. Lopes - fone (011) 549-1433
Gerente Financeiro:
José Eduardo Teixeira
Gerente Contábil:
Osny Luttenschlager S. Serra
RIO DE JANEIRO - Filial
Rua Sá Viana, 125 - Tel.: (021) 258-5959

VIDEOGAME com periodicidade mensal é editada pela **Sigla Editora Ltda**. (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, nº 60** - Fone (011) 549-1433, TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR. FAC-SÍMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015-903 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. -Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber. Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A Sacavem -Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394.

- Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro B. Registro no INPI. protocolo nº 811.012.018. Fotolitos: Marprint, Pre Press. Vox e Grafibrás. Composição: Grafibrás. Impressão. **W. ROTH S.A.**

JUNHO/93

ANER

HR-D671M - DUAL-SYSTEM PAL-M/NTSC, EFEITOS ESPECIAIS E CÂMERA LENTA, LIMPADOR AUTOMÁTICO DE CABEÇA, PROGRAMAÇÃO COM DUPLA INDICAÇÃO, D.A. 4 HEAD.

Na tela do TV e do Controle Remoto, o resultado da mais alta tecnologia.

Você ouve e lê muita coisa sobre videocassete – novos recursos, lançamentos, sistemas inovadores, tudo incrível e fantástico, mas nada tão importante quanto ver o resultado na tela.

Na imagem nítida e real dos novos videocassetes JVC, você vê o resultado da precisão das 4 cabeças de corte ovalado com Double Azimuth, mesmo na reprodução com efeitos especiais. Para garantir sempre as melhores condições de funcionamento, um inovador sistema de Auto-Limpeza das cabeças é acionado automaticamente ao colocar ou retirar a fita do vídeo. Quando você opera um dos novos JVC, vê mais ainda – Seleção automática de sistema PAL-M/NTSC; reprodução e gravação iniciados através de mecanismo de resposta rápida – 1,3 segundos após o comando; localização automática de trechos determinados e de pontos gravados ou não; repetição automática de toda a fita ou de apenas um trecho selecionado; e possibilidade de até 8 programações dentro de 1 mês.

Além de conferir tudo isso na tela do TV, você pode programar e acompanhar as principais funções do vídeo através do Controle Remoto com mostrador de cristal líquido. Com ele, você comanda seu vídeo à distância, confortavelmente instalado, enquanto confere tudo de perto, na palma da mão.

Agora se você só acredita vendo, ligue para a Tecnovideo ou visite nosso show room para conhecer os novos vídeos JVC. Com Garantia de um ano e Assistência Técnica Autorizada para todo o Brasil.

JVC. Tecnologia que salta aos olhos.



Cada vez que a fita é colocada ou retirada dos novos vídeos JVC, o sistema de Auto-Limpeza das cabeças é acionado.





HR-D651M - DESIGN AVANÇADO DE DIMENSÕES COMPACTAS, DUAL SYSTEM PAL-M/NTSC, DUAL - SCREEN PROGRAMMING, D.A. 4 HEAD, CÂMERA LENTA E EFEITOS ESPECIAIS, LIMPADOR AUTOMÁTICO DE CABEÇAS.



ASSISTÊNCIA TÉCNICA AUTORIZADA



CENTRAL DE ATENDIMENTO: (011) 816-6431





BRINQUE ADOIDADO E CONCORRA A UMA VIAGEM À NASA!

VIDEO GAME
Shopping Festival

A MAIOR FESTA DO GAME
DE 22 DE JULHO A 1º DE AGOSTO
CLUB HOMS - AV. PAULISTA,735 - SP

* TODOS OS SISTEMAS * ÚLTIMOS LANÇAMENTOS
* NOVIDADES IMPORTADAS * MULTIMÍDIA

VENHA PARTICIPAR

PATROCÍNIO:

FT
Folha da Tarde

Nestlé
NESCAU®
ENERGIA QUE DÁ GOSTO

ORGANIZAÇÃO:



INFORMAÇÕES PELOS TELEFONES:
(011) 255-4240
(011) 289-4088

* INSCRIÇÕES NO LOCAL DURANTE O FESTIVAL

ARS Design